3D ACTION-SHOOTING GAME for PlayStation

GHOST IN THE SHELL OFFICIAL ART BOOK

攻殻機動隊

GHOST IN THE SHELL ™

KODANSHA YOUNG MAGAZINE

9784063198294
1929979019051
雑誌 46390-29
ISBN4-06-319829-4
C9979 ¥1905E (0)
攻殻機動隊 OFFICIAL ART BOOK
講談社 / 定価2000円 本体1905円

missions

[illegible]
[illegible] city area

black water
mission02 the sewer

firecracker
mission03 the complex

chase
mission04 on the sea

an invisible shadow
mission05 the old city

chase in
mission06 the speedway

villains lurking in the city
mission07 the city

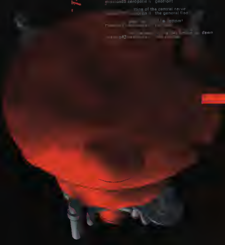
the encounter in the darkness
mission08 underground passage

wormwood
mission09 aeropolis II geofront

[illegible] of the central nerve
[illegible] II the general floo[illegible]

[illegible] bottom!
[illegible]

[illegible] dawn
[illegible]12 [illegible]



GHOST IN THE SHELL OFFICIAL ART BOOK

KODANSHA YOUNG MAGAZINE

missions...

an assault
mission01 the bay area

black water
mission02 the sewer

firecracker
mission03 the complex

chase i
mission04 on the sea

an invisible shadow
mission05 the old city

chase ii
mission06 the speedway

villains lurking in the city
mission07 the city

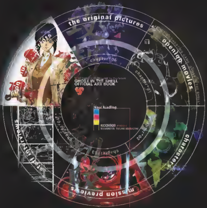
the encounter in the darkness
mission08 underground passage

wormwood
mission09 aeropolis ii / geofront

cutting of the central nerve
mission10 aeropolis ii / the general floor

push up from the bottom!
mission11 aeropolis ii / the duct

the darkest hour is that before the dawn
mission12 aeropolis ii / the rooftop


the original pictures
opening movies
charactors
mission previews
special interviews
chapter 06
chapter 01
chapter 02
chapter 03
GHOST IN THE SHELL
OFFICIAL ART BOOK
Now loading
KCDX909
KODANSHA YOUNG MAGAZINE

an assault
mission01 the bay area

black water
mission02 the sewer

firecracker
mission03 the complex

chase I
mission04 on the sea

an invisible shadow
mission05 the old city

chase II
mission06 the speedway

villains lurking in the city
mission07 the city

the encounter in the darkness
mission08 underground passage

wormwood
mission09 aeropolis II / geofront

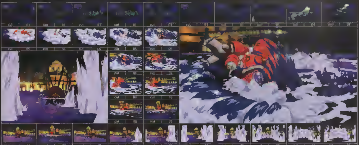
cutting of the central nerve
mission10 aeropolis II / the general floor

push up from the bottom!
mission11 aeropolis II / the duct

the darkest hour is that before the dawn
mission1 [illegible] olis II / the rooftop

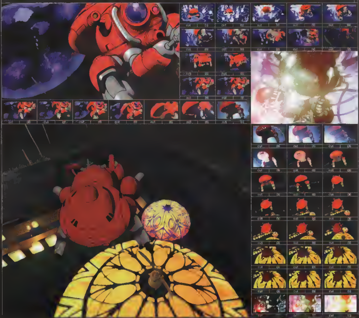
GHOST IN THE SHELL

cut 07
cut 08
cut 09
cut 10
cut 11

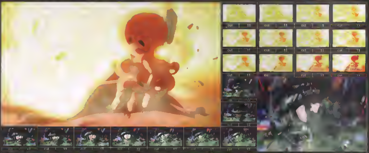


openingmovies | GHOST IN THE SHELL

[illegible] Shirow Masamune
[illegible] Hiroyuki Kitakubo
key animation director Toshihiro Kawamoto
art director background Kazuhiro Kinoshita
[illegible] Nobuko Mizuta
[illegible] Hisashi Ezura
3D [illegible] Takumitsu Kitune
[illegible] director Shinji Takagi

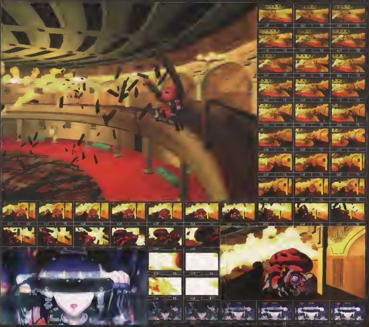


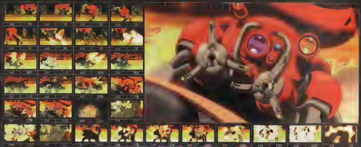
cut 16
cut 16-17
cut 17
cut 18

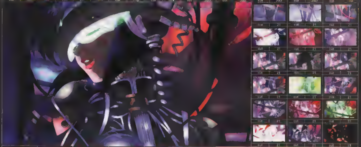


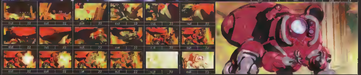
opening movies | GHOST IN THE SHELL

Shirow Masamune
Hiroyuki Kitakubo
Toshihiro Kawamoto
Kazuhiro Kinoshita
Nobuko Mizuta
Hiroshi Ezura
Tokumitsu Kifune
Shinji Takagi



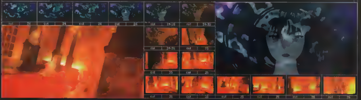

cut 19
cut 19
cut 19
cut 19
cut 19
cut 19
cut 19
cut 19
cut 20A
cut 20A
cut 20A
cut 20A
cut 20D
cut 20D
cut 20D
cut 20D
cut 20D

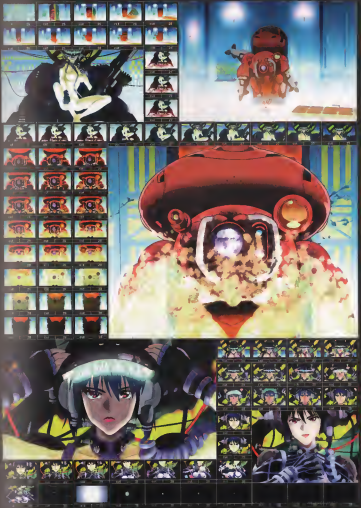

cut 21
cut 21
cut 21
cut 21
cut 21
cut 21

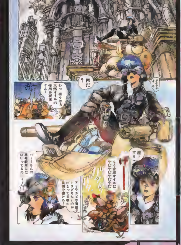

cut 22
cut 22
cut 22
cut 22
cut 22
cut 22
cut 23

openingmovies | GHOST IN THE SHELL

Shirow Masamune
Hiroyuki Kitakubo
Toshihiro Kawamoto
Kazuhiro Kinoshita
Nobuko Mizuta
Hiroshi Ezura
Takumitsu Kifune
Shinji Takagi


cut 24
cut 24
cut 24
cut 24
cut 24-25
cut 24-25
cut 25
cut 25
cut 25
cut 26
cut 26
cut 26
cut 26
cut 26




何だ？
わっ 我々はぁ 天然オイルの 使用を要求 する〜
おー
降下する
もう合成オイルは やだやだやだやだ
バタバタ
アリやカビや凝結で トラブりたいのか だまって目標の 監視を続けろ！
バトーさんの 思考戦車には はいってるの〜 ィィ

based on the MANGA

Shirow Masamune

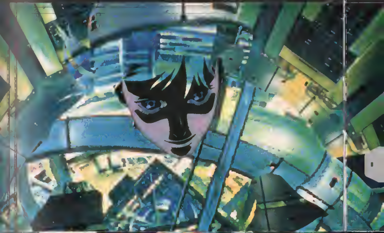
攻殻機動隊

士郎正宗

1989年、人気SFコミック作家 士郎正宗によって「攻殻機動隊」はこの世に生を受けた。来るべき近未来＝西暦2029年を舞台に、冷静かつ敏速な行動力を備えた女性サイボーグ草薙素子をリーダーとした特殊部隊"攻殻機動隊"が、頻発する凶悪犯罪に立ち向かう姿を描いた物語だ。ヤングマガジン海賊版に連載されるや、その世界観はもとより、入念に考証された社会設定とリアルで精巧な描き込み、そして欄外にぎっしりと書き記された補足説明文　様々な要素が読者を圧倒、爆発的な人気を獲得するに至った。士郎正宗の名は一気にメジャーに。そしてSFコミック作家としての彼の地位は不動のものになったのである。さらに、97年夏より新章の連載がヤングマガジン誌上でスタート。原作「攻殻機動隊」の世界はさらなる広がりを見せている。

People love machines in 2029 A.D.
"Who are you? Who slips into my robot body and whispers to my ghost?"

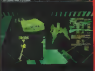
GHOST IN THE SHELL



1995年、『攻殻機動隊』の待望の劇場用長編アニメーションとして、日本のみならずアメリカ、イギリスなど世界各国で公開されることになった。原作発表以来、ストーリーに込められた膨大な情報量と意図――つまり士郎正宗の『攻殻』世界を、正確に映像に反映させることは困難とされていた。だが、『パトレイバー』シリーズをはじめ、数々の話題作をこの世に残してきた鬼才、日本の映像界を代表するクリエイター押井守監督の手によって、ついに制作されるに至ったのだ。6億円の製作費を投入、最新技術を駆使して作られた目の覚めるような斬新な映像、アニメとは思えない空間表現――原作をベースに近未来を舞台に描いたサイバー アクション ムービー『GHOST IN THE SHELL—攻殻機動隊』は、日本はもちろん、アメリカではビルボード誌で全米ビデオセールス第1位を獲得（日本の映像作品として初）するなど、これまでの映像の限界を超えた作品として世界中で高い評価を受けたのだ。

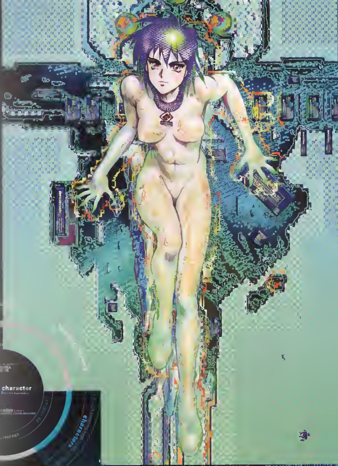
MOVIE

"When I was a child, my speech, feelings, and thinking were all those of a child, now that I am a man, I have no more use for childish ways."



そして、1997年[illegible]『攻殻機動隊』は世界観、キャラクター設定は原作をベースに、シナリオはゲームオリジナルのストーリーで展開するP[illegible]3Dアクションシューティングゲー[illegible]、[illegible]界にも登場を果たした。このゲームには、劇場版では姿を見せなかった人気キャラクター"フチコマ"が登場！ 主役として、ゲーム画面のみならず、アニメパート[illegible]パワフルに、そして[illegible]てくれる。ゲーム制作は『ジャン[illegible]フラッシュ』シリーズのエグザクト。[illegible]正宗氏もキャラ設定、メカ[illegible]アニメパートは劇場版『攻殻機動[illegible]制作を担当したプロダクションI[illegible]氏原作『BLACK M[illegible]GIC M-66』で監督を務めた北久保[illegible]之監督ほか、[illegible]スタッフで作成。特[illegible]ープニング[illegible]ビーはPS史上最高[illegible]と絶大な評価を受けている。コミック、劇場用アニメ、ゲーム[illegible]増殖する[illegible]ワールドから今後も[illegible]

3D action shooting GAME



character
chapter 02
chapter
characters
mission preview

ILLUSTRATED BY SHIROW MASAMUNE

3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL

characters

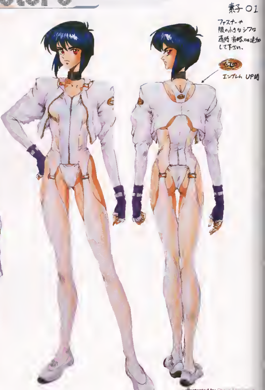
CHARACTERS
Motoko Kusanagi
Fuchikoma
Batou
Ishikawa
Aramaki
Togusa
Others

草薙素子　フチコマ　バトー　トグサ　　ゲーム制作に先立って描かれた士郎正宗氏の描き下ろしキャラクター設定画、北久保弘之監督の描き下ろしキャラクターイラストを掲載。ゲームには登場しない素子の [illegible]

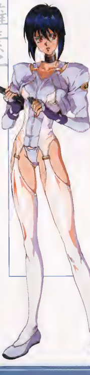
characters

的確な判断力と冷静かつ敏速な行動力を備えた攻殻機動隊の隊長。隊員からは“少佐”と呼ばれる。脳の一部と脊髄以外は、すべて人工器官で構成されているサイボーグである。今回のゲーム内のアニメパートでは原作 劇場版と異なり自らが活躍するというより 新人の厳しい指導者的立場で登場する。さらに 見どころとしてオープニングムービーではセクシーな ゲーム内のアニメパートではハードな そしてトレーニングモートのアニメパートではコミカルな　　と様々な素子が見られる

草薙素子


素子 01
ファスナーや
限の小さなシワは
適時 省略又は追加
して下さい。
エンブレム UP時

illustrated by Sh

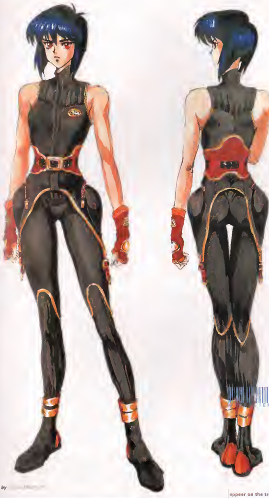


motoko
Kusanagi

CHARACTERS

appear on the m　　　　v e 3

illustrated by H



素子 02

細部は適時
省略又は追加して下さい

appear on the training mode movie 6&7

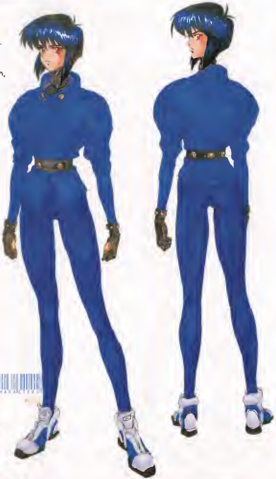
nterface capable cyborgs, who can receive information directly into their brains, must be capable of experiences more amazing than reality

Illustrated by

characters

素子04

細部は適時
省略又は追加して下さい。



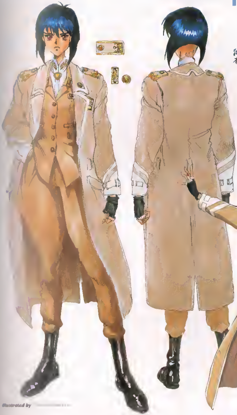
CHARACTERS

appear on the [illegible]

Illustrated by [illegible]

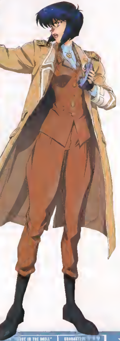
motoko Kusanagi

草薙素子


素子 03

細部は適時
省略又は追加して下さい。

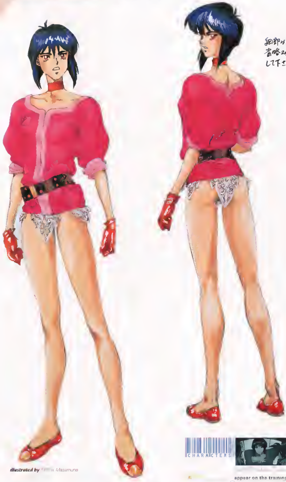
illustrated by


illustrated by Hiroy a. K

appear on the training mode movie 10

nterface-capable cyborgs, who can receive information directly into their brains must be capable of experiences more amusing than reality

characters



素子05

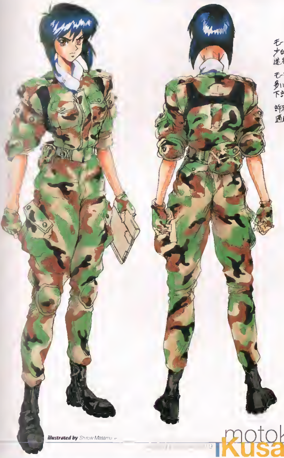
細部は適時
省略又は追加
して下さい。

illustrated by Shirow Masamune

CHARACTERS

appear on the training mode movie 4 & 9

appear on the ending movie



素子06

モーションが
少ない場合は
迷彩で

モーションが
多い場合は
下記の単色で

許容範囲内で
適時処理して下さい。

▨

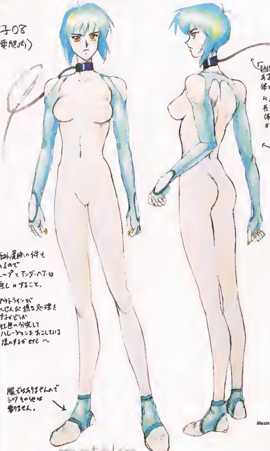
草薙素子

Interface-capable cyborgs who can receive information directly via their brains must be capable of experiences more amusing than reality

motoko Kusanagi

illustrated by Shirow Masamune

characters



素子08
（電脳内）

「幽体離脱の時にあるとかいう体と魂を結ぶ銀のヒモ」にあたるもの。
長さは無限。
体をすりぬけたりもするからぶつかりもしない。

服ではありませんのでシワその他は要りません。
体のモヨーと考えて下さい。

海外展開の件もあるのでトップとアンダーヘアーは無しにすること。

アウトラインがにじんだ様な処理をするかどうか
虹色に分光してハレーションをおこしている様にするか etc 〜

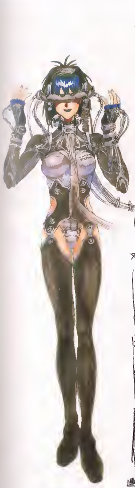
服ではありませんのでシワその他は要りません。

草薙素子

motoko Kusanagi

illustrated by Shirow Masamune

CHARACTERS
素子08
na appearance



illustrated by

BOX内モトコ

イメージ的には（スタートレックNGのボーグ
ヘルレイザーの魔道士
デューンのスティルスーツ

CHARACTERS

appear on the opening movie

レイアウト上、ターゲッティングがカオスな上半身にあるので大腿部より下はディテール無しのぬりつぶし想定です。
（BOXの反射などでシルエット表現となるかも）

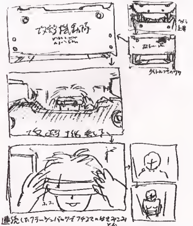
メカはブーツリと重い感じで コードの影もできればつけて下さい。
多少ゴチャゴチャしてますが 動きがほとんど無いので大丈夫かと思います。

小股の肌の露出はおかしそうなので 画面上目立たない様カゲで おとしこんで下さい。

画面が横長なのでメガネをする（又はとる）シーンは両手を、手はできるだけ脇を開けて 画面の支配率を上げておいて下さい。（特にUP時）

（・メガネ中央の文字をPLAYSTATIONと入れておくかどうか
・銀のパーツもピカピカやらずに統一性を重視する

又、BOXの前面を太ワクのオリの様にして そこにタイトルとか


攻殻機動隊
カメラ上昇
タイトル下のワク
攻殻機動隊
ふふ

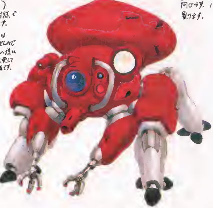
連続したフラッシュバックでフチコマのはさみこみとか
やっぱりやめときましょう。ミーティング時のプランで——

Interface-capable cyborgs who can receive information directly into their brains must be capable of experiences more amusing than reality

characters

フチコマ改
（パイプつき）
左右非対称でゆがんでます.

ゆがみ方には意味ありませんので作画しやすい様にディテール変更して頂いて結構です.



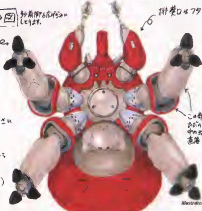
基本的には前回の設定と同じです. パイプと腹側部が異ります.

フチコマ ハラ図

多脚脚を広げぎみにしとります.

足の裏は別紙参

排莢口はフタしてます



この部分はただの装甲なので中の球の動きとは直接関係しません.

フチコマ

細部は適時省略して下さい
（アクション時特に）

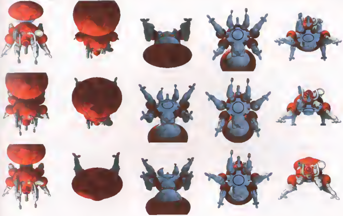
デフォルメ3段活用は単行本の「反乱の器」などから抜いて下さい.

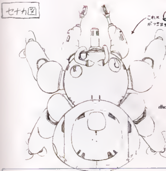
重量的には胸部（前半分）が重いメカです.

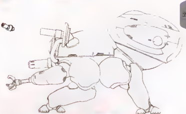
illustrated by Shirow Masamune

Fuchikoma

data created by




セナカ図
これは と がつきます



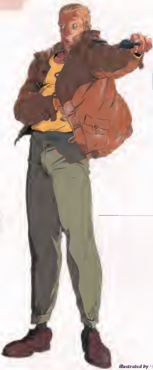
illustrated by Shirow Masamune

illustrated by Hiroyuki Kitakubo

殻機動隊のコミックメーカーとも言えるキャラクター。AI搭載のロボット
はあるが 電脳化された攻殻機動隊のメンバーよりも人間味あふれた存
である。フチコマのモデルとなったのはハエトリグモだとか 。劇場版で
は期待されていたにもかかわらず登場しなかったので、初映像化でどんな
躍が見せるか期待度大。

Interface capable cyborgs, who can receive information directly into their brains, must be capable of experiences more amazing than reality

characters



illustrated by Hiroyuki Kitakubo

Batou

攻守に優れた攻殻機動隊のサブリーダー的存在。原作、劇場版を通して草薙の右腕ともいうべき頼れる男だ。今回のアニメ パートでは、劇場版で見られるハードさだけではなく、原作により近いコミカルな面を随所でみせてくれる。

CHARACTERS

appear in the mission & training mode movies

バトー

Ishikawa

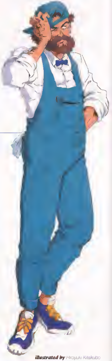
security police section 9

攻殻機動隊のメンバーの中で最年長。冷静沈着で、他のメンバーとは異なり格闘などでのハデな活躍はあまり見られない。主にネットに潜入して、情報収集・操作を行うことが多い、攻殻機動隊の中の諜報員的存在。

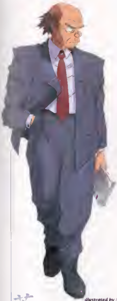
CHARACTERS

appear on the training movie

イシカワ



illustrated by Hiroyuki Kitakubo



illustrated by Hiroyuki

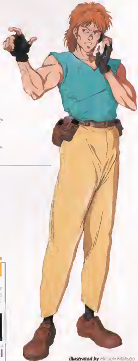
Togusa

電脳化はしているが、ほとんど生身に近いという攻殻機動隊メンバーにあって異色の存在。銃の腕には自信あり。原作、劇場版ともに攻殻機動隊の中で新米の扱いだったが、ゲームではバトーとともに新人のサポーター的役割?を担っている。

CHARACTERS

appear on the mission & training mode movies

トグサ



illustrated by Hiroyuki Kitakubo

Interface capable cyborgs who can receive information directly into their brains must be capable of experiences more amusing than reality

荒巻大輔

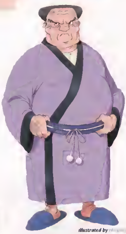
daisuke Aramaki

公安9課の部長。責任者として、ひとクセもふたクセもある攻殻機動隊の面々を束ねている。何かと口うるさい存在だが、着実な指示とサポートで指揮官としてはかなりの能力を持ち合わせている。隊員からの信頼度も絶大のキレ者だ。

CHARACTERS

appear on the mission movies

characters



illustrated by [illegible]

沢村技官

technical officer

Sawamura

エネルギー省の技官。ゼブラ27と接触。さらにはメガテクボディ社の開発部とも癒着しているらしい。今回の事件の黒幕か!?
appear on the mission movie 4

ゼブラ27

Zebra27

『人類解放戦線』のリーダー。ゼブラ27はコードネーム。[illegible]辺りで荒稼ぎしていた傭兵らしい。
appear on the mission movie 2

Saito

原作ではおなじみの攻殻機動隊の主力メンバー。トレードマークは左目のアイパッチ。
appear on the mission movie 1

サイトー

Borma

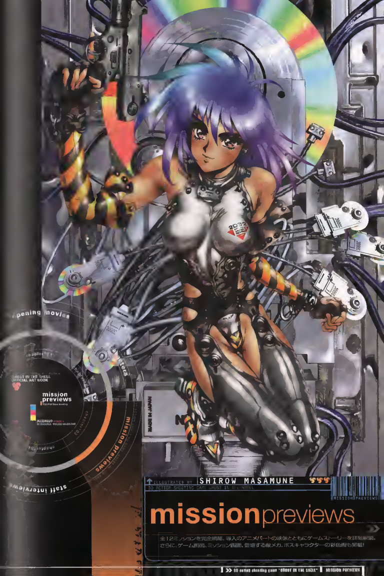
攻殻機動隊のメンバー。待望の初映像化（セリフはないけど）。見た目は髪の毛のないバトー!?
appear on the mission movie 1

ボーマ

Operator

本部のオペレーションを行うAI搭載の人型ロボット。ゴーストを持たず、みんな同じ顔をしている。
appear on the mission movie 2・3

オペレーター


opening movies
chapter
characters
GHOST IN THE SHELL
OFFICIAL ART BOOK
mission
previews
KCDX
KODANSHA YOUNG MAGAZINE
chapter·03
chapter·04
mission previews
staff interviews
MADE IN JAPAN
2032

ILLUSTRATED BY **SHIROW MASAMUNE**

3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL

MISSION PREVIEWS

missionpreviews

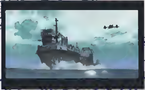
全12ミッションを完全網羅。導入のアニメパートの映像とともにゲームストーリーを詳細解説。さらに、ゲーム画面、ミッション画面、登場する敵メカ、ボスキャラクターの彩色画も掲載！

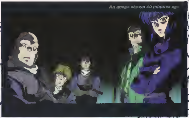
movie story

公安9課。「犯罪の芽を捜し出し、これを除去する」ために設立された攻性の組織。高度に武装化したハッカーやテロリストを相手に、上は首相のみ、階級無しの実力主義、そしてどのような状況下でも最優先ラインを持つ武装機動部隊。それが「攻殻機動隊」である。

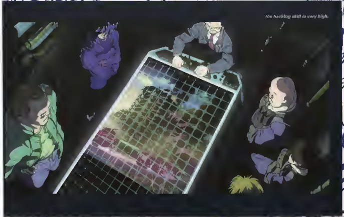
電脳化の波があらゆるところに押し寄せ、情報がネットによって格段のスピードと量を確保したこの世界では、同時に犯罪もあらゆる多面性を有し始めていた。株価や金利の操作、ウィルスによるシステムブローや機密情報の漏洩、そして要人暗殺や爆破、ハイジャック、ゴーストハックといったテロリズム。これらの犯罪にも国家や企業、個人のネットが利用され、高度なテクノロジーが惜しげもなく使用されていた。攻殻機動隊の任務は、これらの犯罪を追跡し、迅速かつ的確に"処理"することにある。

そしてまた今日も、攻殻機動隊にテロリスト制圧の命が下った。ニューポートシティにある企業「メガテクボディ社」のビルが爆破された。この企業は義体のボディ及びパーツを製造するメーカーで、攻殻機動隊のメンバーもこの会社が開発した義体を使用している。ビルの爆破に使われた爆薬はC6で、その破壊力は10トン爆弾に匹敵。死傷者は18名にのぼり、施設は完全に破壊されて使用不能の状態に陥っていた。爆破直後、「人類解放戦線」と名乗るグループからの犯行声明が、暗号変換された公安ネットに直接流されていたことから、公安9課は逆探知に成功。攻殻機動隊は速やかに発信地のひとつ「ベイ・エリア」へと急行し、制圧ミッションへと移った。

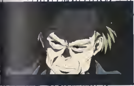




An image shown 40 minutes ago



His hacking skill is very high.



Hey, look at it.

It's just a trap.

Support him firmly

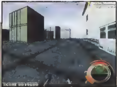
Now the battle is beginning.

game mode

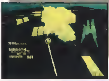
movie story

MISSION-01

AN ASSAULT THE BAYAREA



イエリアは [illegible]

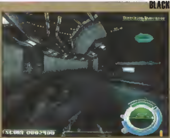


「人類解放戦線」のアジトと思われるヘイエリア。攻殻機動隊はまずここでテロリスト制圧ミッションを行う。ミッション1では、アジトと思われる建物内部に侵入するための、前哨戦といった意味合いが強い。

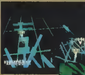
We have been subordinate to our limitations until now. The time has come to cast aside these bonds and to a[illegible] into a higher consciousness. It is time to become a part of all things.

MISSION-02

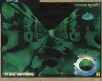
BLACK WATER THE SEWER



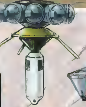
下水道というからには [illegible] という画像には [illegible] というイメージ [illegible] こて表現されている下水道は、質感はあっても汚いイメージは皆無だ。

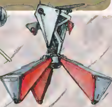


[illegible] 物に [illegible] トカ [illegible] 間になりす [illegible]



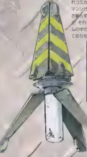
[illegible] に入ると、フ [illegible] の視覚モード [illegible] トヒジョン [illegible] する。これら [illegible] はすべてオー [illegible] される。

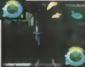


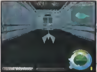


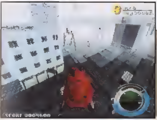
■自動兵器■

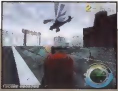
待ち伏せ型、飛行型、走行型などそれぞれコミカルな動きで楽しませてくれる。マシンガンを撃ちまくるもの、爆弾を撒き散らすもの、接近して自爆するものなど、それぞれ特徴的な攻撃をする。ゲームの中ではザコにすぎないが、細かな所で彩りを添えている。











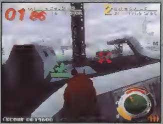
暗い[illegible]ーリが姿を現す。この[illegible]ートでは 敵のヘリの存在も 無機質なフィールドの雰囲気を表す重要な要素だ。

人工的に作られた浮き島というのが うまく表現されている。建物や倉庫が、すべて整然と並んでいる。

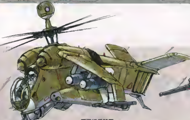
MISSION-03 FIRECRACKER THE COMPLEX

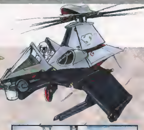
爆弾は 随所に仕掛けられているため いかに速くフィールド内を移動できるかが重要。

コンビナートに仕掛けられた爆弾を 時間内に破壊して誘爆を防がなければならない。



制限時間ミッションのため、[illegible]障害物が多い。





■飛行兵器■
大型 小型含めて数種類のヘリコプターが登場する。航空戦力は都市戦闘においては能力が発揮しにくいものだが ゲームでもそれはそのまま。壁を歩き回るフチコマに破壊されまくる。

Illustrated by Takahiro Matsushima

movie story

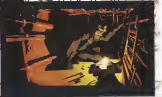
We have [illegible] bound to our limitations until now. The time [illegible] cast a[illegible] and to elevate into a higher consciousness. It is time to [illegible] part of all things

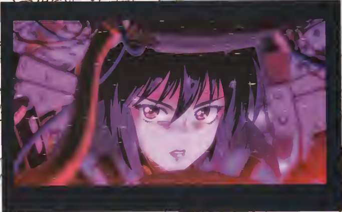
「人類解放戦線」のリーダーが判明した。

2日前、軍の倉庫が荒らされて大量の武器弾薬が盗まれた事件があり、そのときの盗難品が今回使用された武器と一致。倉庫の監視カメラがとらえていたリーダー格の人物を照合したところ、「ゼブラ27」のコード名を持つ元傭兵が浮かび上がったのだ。

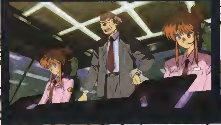
さらに、攻殻機動隊のメンバーで情報収集を担当しているイシカワが、ゼブラ27の資料をつい最近エネルギー省が調査していたことを突き止める。公安9課の荒巻部長は、草薙素子を中心とする実行制圧部隊と、イシカワの情報調査の両面から捜査する方針を決定する。

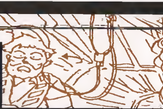
草薙は、制圧ミッションの終わったコンビナートで本部に増援の輸送ヘリを要請。作戦エリアから逃亡した幹部たちを追うため、部隊の移動を命令した。目標は「ゼブラ27」のコード名を持つ男だ。



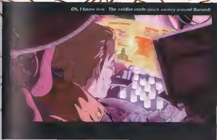


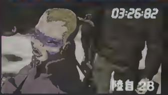
The leader of enemy is clear. Code name is Zebra27



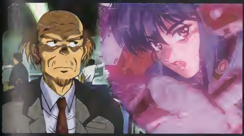


Oh, I knew him. The soldier made quick money around Burundi

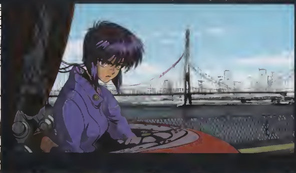




How about the reinforced helicopters?



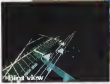
Let's pursue the fleeing enemy. Rookie, don't be left behind!



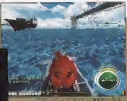
movie story

MISSION-04

CHASE I ON THE SEA

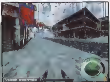


ベイエリアを脱出したテロリストたちが、海上を逃走。攻殻機動隊は、速やかに追撃を開始した。



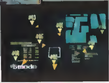
このフィールドは、海上なので障害物が一切ない。

We have been subordinate to our limitations until now. the time has come to cast aside these bodies and to elevate into higher consciousness. It is time to become a part of all things

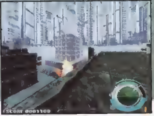


MISSION-05 AN INVISIBLE SHADOW THE OLD CITY

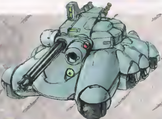
看板に書かれた文字がはっきりと読める。映画と同じく、どこか香港を思わせる街の設定だ。

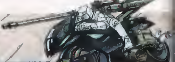


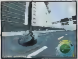
旧市街で待ち伏せされた攻殻機動隊。敵のなかには光学迷彩を使用したサイボーグがおり、その撃破がここでの目的となる。香港を思わせる街のなかで、光学迷彩のサイボーグと戦うシチュエーションは、映画を思い出させる。

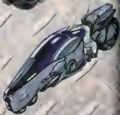


ビルの上からは、高度成長を遂げたハイテクシティが眺められる。旧市街との対比だろうか。



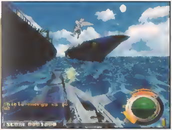




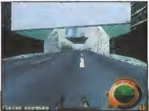


■車輌■

戦車、バイクなどの車輌は戦闘の主力だ。どんな場所であっても、それなりに有効な兵器だからだ（戦車はどこにでもあるわけではないが）。高速道路ではバイクや戦車が走りながら襲いかかってくるし、敵の基地の中でも戦車は待ち受けている。しかし、思考戦車（シンクタンク）であるフチコマとの差は歴然としている。

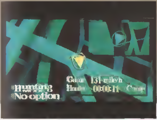

SCORE 0001600

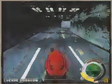
途中、タンカーのような船舶の間を通り抜けるシーンがある。ハリウッドのアクション映画などでよくある設定だが、ゲームでこれをやってみるとスピード感があってなかなかの迫力。海上を駆け抜けながら銃を撃ちまくる快感がこのフィールドで楽しめる。


SCORE 0003500

立体交差な[illegible]イウェイらしい演出が光る。標[illegible]なども[illegible]でしっかりと作られているのに[illegible]目して欲しい。

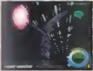
MISSION-06 CHASE II THE SPEEDWAY


Hunting
No option
Gain 131 mile/h
Time 00:00:11



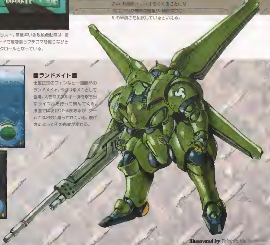
途中、[illegible]トンネルをくぐることにな[illegible]ルの単調さを払拭しているといえる。

ハイウェイを使って、さらに逃走を続けるテロリスト。草薙率いる攻殻機動隊は、彼らを執拗に追いつめる。200km/h以上のスピードで敵を追うフチコマを駆りながら戦闘を行うフィールドだ。ゲーム的には強制スクロールとなっている。



■ランドメイト■

士郎正宗のファンなら一目瞭然のランドメイト。今回は敵メカとして登場。大きなエネルギー弾を撃ち出すライフルを持って飛んでくる。原画では羽(?)が4枚あるが、ゲームでは2枚に減らされている。飛び方によってその角度が変わる。


Illustrated by Takahiro Ma[illegible]

movie story

Target lock

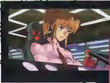
高速道路から都市部へと逃亡したテロリストをフチコマで追う草薙たちに、本部よりの通信が入った。

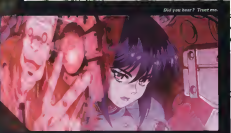
「敵の拠点が判明した。指揮をバトーにシフトし、草薙とトグサは本部に戻れ」

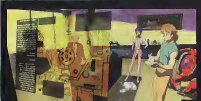
物資の搬入経路から割れた「人類解放戦線」のアジトは、開発途中で放棄されたタワービル「エアロポリスII」だった。草薙はゼブラ27の追撃に専念した方が良いのではと主張するが、「エアロポリスII」の地下に反応炉があり、4時間後に敵が反応炉を起動させることが判明したため、草薙の部隊はこの放棄されたハイテク・タワービルに急行を余儀なくされる。

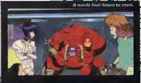
「草薙はバトー等と合流して突入準備。トグサは封鎖区域の拡大と半径5km以内の重要施設のチェックだ。急げ!!」

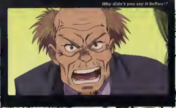
バトーと合流した草薙たちは、都市部で建設中のハイウェイから、本来なら人気がないはずの最先端ハイテクビル「エアロポリスII」に突入の準備をする。とその時、イシカワからエネルギー省に関する情報が入った。イシカワによれば、エネルギー省の沢村技官が直接ゼブラ27に接触しており、軍倉庫の情報も沢村が流したものだという。さらに、沢村技官がメガテクボディ社の開発部と癒着していることも判明した。

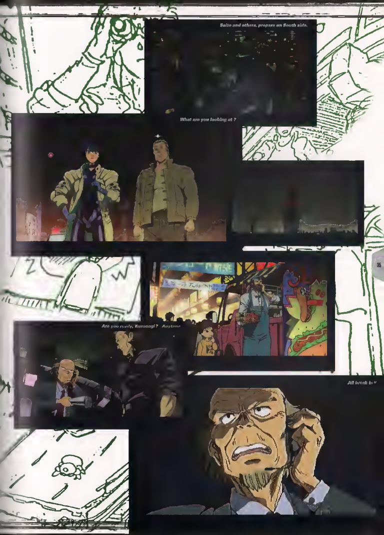



Did you hear? Trust me.




It needs four hours to start.


Why didn't you say it before!?


Saito and others, prepare on South side.
What are you looking at ?
Are you ready, Kusanagi ? Anytime
All break in !!

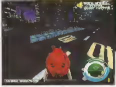
movie story

Target lock-on

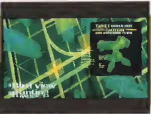
MISSION-07

VILLAINS LURKING IN THE CITY

THE CITY



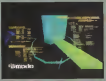
夜の市街戦ということでフィールドは非常に暗い。敵の位置は、フチコマのターゲットマークで認識できる程度だ。静まり返った新市街の町並みが美しく表現されている。



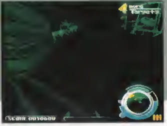
ハイテクタワービル「エアロポリスII」の反応炉を確保するため、出動した攻殻機動隊。しかし突入寸前に、都市部で大規模なテロ活動が開始された。ここでは、市街戦による制圧ミッションが展開する。

We have been subordinate to our limitations until now. The time has come to cast aside these bonds and to elevate into a higher consciousness. It is time to become a part of all things.

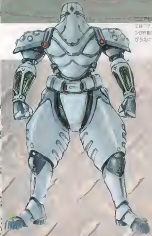
MISSION-08 THE ENCOUNTER IN THE DARKNESS UNDERGROUND PASSAGE

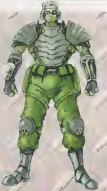


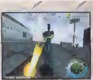
タワービルの地下に設置されている反応炉に突入を開始する攻殻機動隊。敵の手による反応炉の起動まで残された時間は少ない。ここから屋内での戦闘が主となる。



[illegible]ては「フチコマのノクトビジョンが作動する。緊迫感はいやがうえにも増していく。







■サイボーグ■

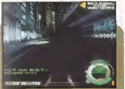
原作でも多くのサイボーグが登場するが、ゲームもそれは同じだ。全身義体の戦闘サイボーグから、外観からは一見して分からないサイボーグもいる。彼らは、思考戦車フチコマに体1つで向かい合う、非常に勇敢な戦士、またはただの無謀だ。中には飛び道具ではなく大型の斧で切り付けてくる奴もいる。

火炎放射器、ミサイルランチャー、マシンガン、など彼らは扱える限りの武器を携えて攻撃してくる。フチコマを見つければとことこ歩いて来て、銃をぶっぱなす。設定画では鎧などを着込んでおり、いかにも強そうだが…。

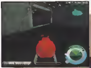
MISSION-09

WORMWOOD

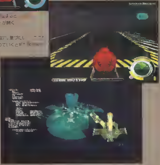
AEROPOLISII / GEOFRONT


Don't exit from the assigned area!

[illegible]の質感やガラス[illegible]あちこち[illegible]えられているようだ。

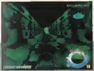


ひとつめのプロ[illegible]ると
プロ[illegible]に続くゲートが開く

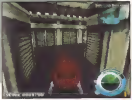


巨大な縦穴。底づたい[illegible]
下に降りていくと[illegible]

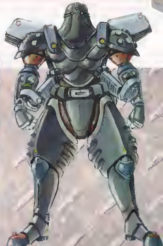
[illegible]た華[illegible]仕掛[illegible]いたたし[illegible]を破壊しなければならないという難関が、また残っているのだが



地下の排水溝に潜入するフチコマ。当然ノクトビジョンが作動、暗視での戦闘が展開する。各所に地雷が仕掛けられている。



「エアロポリスII」の地下内部。通路が迷路のようになっており、曲がり角にはかなりの確率で敵が待ち伏せしている。



Illustrated by Takahiro Matsushima

movie story

target lock on.

We have been subordinate to our limitations until now. The time has come to cast aside those bonds and to elevate into a higher consciousness. It is time to become a part of all things.

「エアロポリスII」は巨大な戦場と化した。数限りないほど撃ち尽くされた弾薬による硝煙と、ミサイルが威力を発揮したあとに残る粉塵とで、かつてのハイテクビルの様相は完全に様変わりしてしまった。

ようやく地下反応炉までたどり着いた草薙たちは、遂に事件の終息を感じていた。しかし彼らのその思いもつかの間、目の前の巨大な反応炉が突如暴走を始めてしまう。

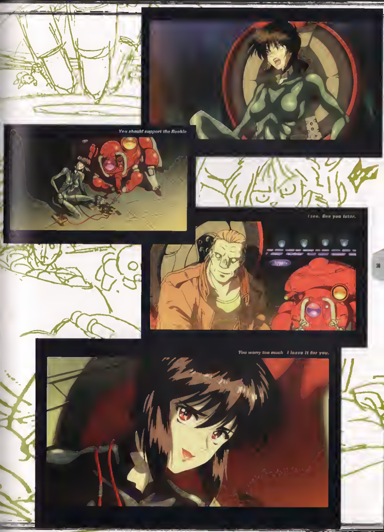
「コントロールは上から来てる! ここからはカットできないわ!」

その報告を受けた荒巻部長が、すでに確保していたエネルギー省の沢村技官に詰め寄った。しかしこれは、沢村もまったくあずかり知らない展開だった。「炉心が崩壊したらチェルノブイリでは済まんのだぞ!」

草薙は、攻殻機動隊のメンバーに矢継ぎ早に命令を飛ばした。「シールドしてない者はフチコマから出るな! 全員上へ!」草薙は、自分だけが反応炉に残り、ゼブラ27が仕掛けた炉心の防壁を破ろうというのだった。「バカな、時間が無ぇ! 俺も手伝う」ともに最深部に残ろうとするバトー、しかし新人のバックアップが必要だったため、やむなく上へあがることを決意する。炉心を制御している最上部、コントロールルームへと。

So good through, Rookie..."

What is the matter? ! I don t know


You should support the Rookie
I see. See you later.
You worry too much. I leave it for you.

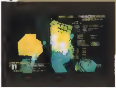
movie story

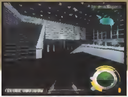
target lock

We have been subordinate to our limitations until now. The time has come to cast aside these bonds and to elevate into a [illegible] It is time to become a part of all things.

MISSION-10 CUTTING OF THE CENTRAL NERVE
AEROPOLIS II / GENERAL FLOOR

ようやく到達した反応炉が暴走を始めてしまった。これを止めるには、最上階にあるコントロールルームを制圧しなければならない。最上部へと向かうためには、エレベーターやビルの外壁など、様々な場所をフチコマで突破しなければならない。

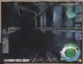


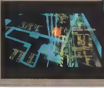


各所に階段などがあり、起伏のあるフ[illegible]となっている。

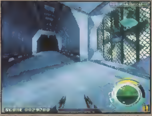
MISSION-11 PUSH UP FROM THE BOTTOM! AEROPOLIS II / THE DUCT

[illegible]の足をも[illegible]縦穴も楽に進[illegible]も敵の攻撃か[illegible]

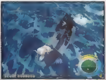


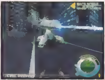


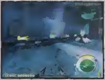
[illegible]外壁やエレベ[illegible]用して最上部を目指す[illegible]居住空間よりも整備[illegible]スペースを主に戦闘フィー[illegible]が展開する[illegible]こんなところにもトラップを仕掛けていたのだ。

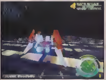


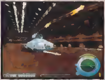
巨大なファンが回転している[illegible]ダクト。ここにも[illegible]トラップが存在する。

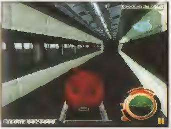




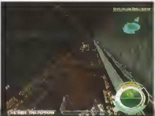







Direction Indicator
SCORE 0023600

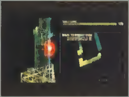
通路脇にグリーンが配置されているスペース。渡り廊下のような場所である。ビル内部は オフィスや居住区として利用するように設計されているため、様々な空間が広がっている。

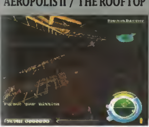

Direction Indicator
SCORE 0020500

MISSION-12 THE DARKEST HOUR IS THAT BEFORE THE DAWN

AEROPOLIS II / THE ROOFTOP

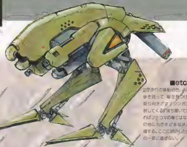
[illegible]の外壁部分。[illegible]は虚無の空間[illegible]いる。敵はヘリなどの小型兵器も動員して攻撃機動隊の行く手を阻んでくる。

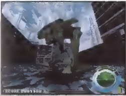



Direction Indicator
Pursue your mission
SCORE 0000000

作戦開始直後の戦闘フィールド。高層ビルの頂上付近だということがよくわかる。

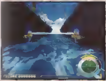
エアロポ[illegible]IIの屋上階目前。敵の最後の攻勢が始まる。ここ[illegible]トの危険性のあるフィールド。[illegible]移動しながら素早く戦闘[illegible]なければならない。

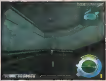



SCORE 0001100

■etc...■

2足歩行の移動砲台。よたよた歩き回って敵を見つけると振り向きざまにマシンガンを乱射してくる。落ち着いて対処すればザコの敵ではない。その他にもさまざまなメカが登場する。ここに紹介したのはその一部に過ぎない。


SCORE 0000000


Direction Indicator
SCORE 0000000

Illustrated by Takahiro Matsushima

>> game modes

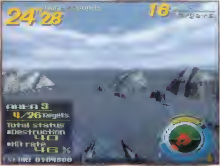
training area

target lock on

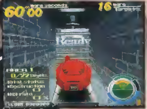
Thermoptic camouflage sounds like a great idea but it would be easy to achieve a frontal projection of the view from180 degrees to rear

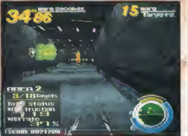
特殊部隊の実際の訓練がどんなものであるかは良くは分からないが、フチコマを使った訓練は、移動しながらの射的である。基本的には複雑な地形の様々な位置に標的が隠されているだけの射的だが、標的の中には自動的に攻撃してくるものもある。

訓練は一定時間内に規定の数の標的を破壊することで行う。フィールドは全部で5つ。規定時間内でクリアできなければ、次のフィールドには進めず、訓練は中止される。

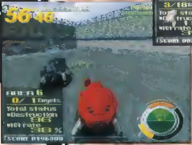

24"28
more seconds
16 more Targets
AREA 3
4/26 Targets
Total status
■Destruction
40
■Hit rate
46 %
SCORE 0104800

訓練場を高い位置から見たもの。この広い空間に5つのフィールドが配置されている。この高さからではそれぞれのフィールドは視認できない。特徴ある空間が待ち受ける。


60"00
more seconds
16 more Targets
Ready
AREA 1
0/22 Targets
Total status
■Destruction
0
■Hit rate
0 %
SCORE 0000000

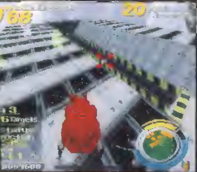

34"86
more seconds
15 more Targets
AREA 2
3/18 Targets
Total status
■Destruction
19
■Hit rate
37 %
SCORE 0021200

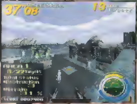
地下道内のターゲットを破壊しながら進む。ターゲットには緑、紫、赤の3種類がある。破壊標的の数、命中率などがカウントされる。スピードと正確さが要求される。


56"46
AREA 6
0/ 1 Targets
Total status
■Destruction
36
■Hit rate
38 %
SCORE 0196800

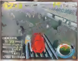
訓練の最後には同じ装備のフチコマが待ち受ける。違うのはカラーが黒ということだけ。ここをクリアできないようでは、実際の作戦で活躍することなど期待できない。原隊復帰に違いないだろう。

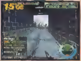
高層ビルに臨む こういう場所こそフチコマの能力が発揮される。ビルのいたる所にターゲットが配置されている。ただなんとなく標的を撃っているだけではクリアできない。無駄を少なく 必要な行動は迅速に行う。

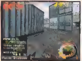

70"68
20
AREA 3
6 Targets
SCORE 0051600

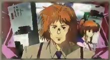

37"08
13 Targets
AREA 1
3/22 Targets
Total Status
Destruction 3
Hitrate 31%
SCORE 0002900

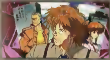
倉庫街を模した空間。コンテナがならぶその陰にはターゲットが潜む。不用意に顔を出せば撃たれる。かといって出遅れれば時間内にクリアするのは難しい。

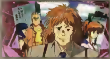




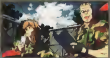


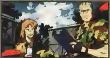




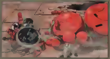


ト [illegible] な
2 後ろに [illegible] たバト [illegible] ため、派手復帰だ 復帰 [illegible] ろから草薙「いいじゃない [illegible] 合せてみれば」
3 せめきましりにトグサ「しゃあな」





1 成績をみてバトー「デカ上がりでも派手な奴がいるんだなあ
2 くさったトグサ「悪かったね派手じゃなくて」

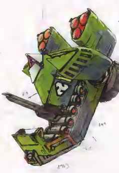


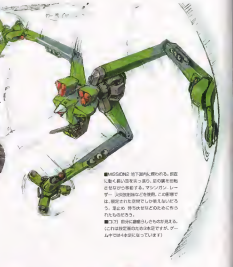
1 引くフチコマ「うんしょ、うんしょ 壊れたフチコマ「ミサイルが接近中 ミサイルが接近中～」

target

targetlock on...

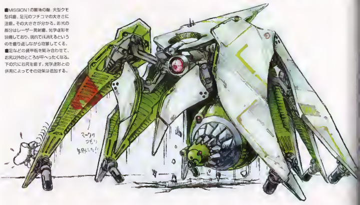
This is the most human Fuchikoma in the whole book. If he wanted to know how natural oil tasted, he could have just synched with Batou's "Fuchikoma-sense" perception at the meeting the previous day

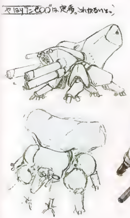


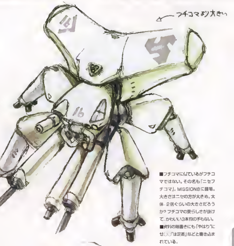


■MISSION2 地下道内に現われる。自在に動く長い足を突っ張り、足の裏を回転させながら移動する。マシンガン、レーザー、火炎放射器などを使用。この形態では、限定された空間でしか使えないだろう。足止め、待ち伏せなどのために作られたものだろう。
■口(?) 胸分に歯らしきものが見える。（これは設定画のため3本足ですが、ゲーム中では4本足になっています）

■MISSION1の最後の敵。大型クモ型兵器。足元のフチコマの大きさに注目。その大きさが分かる。お尻の部分はレーザー発射器。光学迷彩を装備しており、現れては消えるというのを繰り返しながら攻撃してくる。
■足などの装甲板を閉み合わせて、お尻以外のところが平べったくなる。下の穴にお尻を隠す。光学迷彩との併用によってその効果は倍加する。



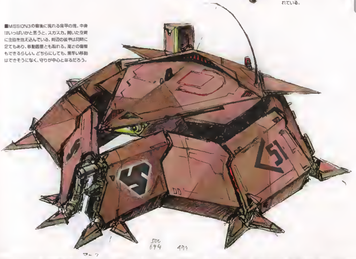

やはり"にせ○○"は定番。これがないと。


フチコマより大きい
16

■フチコマに似ているがフチコマではない。その名も「ニセフチコマ」。MISSION8に登場。大きさはニセの方が大きめ。大体、2倍ぐらいの大きさだろうか? フチコマの愛らしさが抜けて、かわいい3本指の手もない。

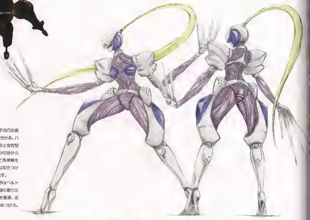
■資料の端書きにも「やはり"にせ○○"は定番」などと書き込まれている。

■MISSION3の最後に現れる装甲の塊。中身はいっぱいかと思うと、スカスカ。開いた空間に主砲を抱え込んでいる。周辺の装甲は同時に足でもあり、移動装置とも取れる。高さの調整もできるらしい。どちらにしても、素早い移動はできそうになく、守りが中心となるだろう。

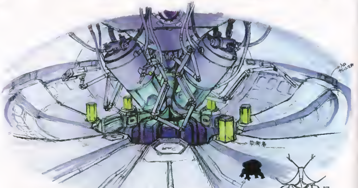

51
506
694
471
マーク

in-game model
target
target lock

This is the most human Fuchikoma in the whole book. If he wanted to know how natural oil tasted he could have just synched with Batou's "Fuchikoma-sense" perception at the meeting the previous day

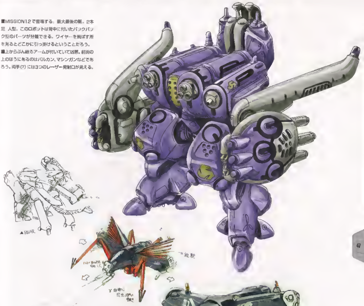


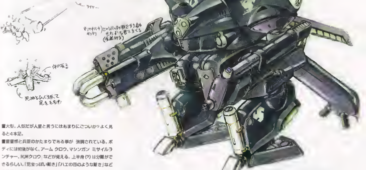
■全身義体のサイボーグ。手の爪の長さから見ても格闘戦闘用と分かる。ハイヒール、胸部などから見ると女性型らしい（本当に女性かどうかは分からないが）。フチコマに対して肉弾戦を繰り広げる。手のひらからは叩きつけるようなエネルギー弾を出す。
■腰、大腿部にかけての装甲はベルトで固定されているようだ。頭の飾りは廃熱フィンか？ 光学迷彩を装備。逃げ回りながらフチコマを痛めつける。MISSION5に登場。


防衛壁
フチコマ
大きさ
回転してます。

■MISSION9最後の目的、ジェネレーター＝発電機。当然、この発電機には自己防御システムが付いている。
■細いアームにはレーザービームの発射機、ミサイルポッドなどを装備。真ん中下あたりのフチコマと大きさを比べるとその巨大さが分かる。エネルギー量の大きさに比例して攻撃力も相応なものになる。

■MISSION12で登場する、最大最後の敵。2本足　人型。このロボットは背中に付いたバックパック型のパーツが分離できる。ワイヤーを飛ばす所を見るとどこかに引っ掛けるということだろう。
■上からぶん殴るアームが付いていて凶悪。前面の上のほうにあるのはバルカン、マシンガンなどであろう。両手(?)には3つのレーザー発射口が見える。


▲REAR
旋翼
ハエの目のように動く
非常に昆虫っぽい動き


ワイヤー
ギリギリ（キチキチ）というバッタの羽をすり合わせたような音をたてる（金属的な）
体が回る
死ぬとひっくり返って足をたたむ

■大型。人型だが人型と言うにはあまりにごついか？よく見ると4本足。
■重量感と兵器のかたまりである事が　強調されている。ボディには前後がなく、アーム クロウ、マシンガン ミサイルランチャー、尻尾クロウ　などが見える。上半身(?)は分離ができるらしい。「昆虫っぽい動き」「ハエの目のような動き」などの落書きが読める。コワイ。
MISSION 11で待ち受ける敵。

後ろへ回ってみても
別のロボットと闘ってみたいた

- ラスボスなって難そうなイメージ
- 人型だがサイボーグタイプとの差別化
- 重量感　兵器のかたまり

game mode

ending-movie

target lock on.

Don't ask me how but even AI devices like the know there is a difference between virtual and actual experience

ビル最上部のコントロールルーム制圧によって、「エアロポリスⅡ」の反応炉はようやく沈黙した。事態は完全に終息し、事件の背後関係も明らかとなった。

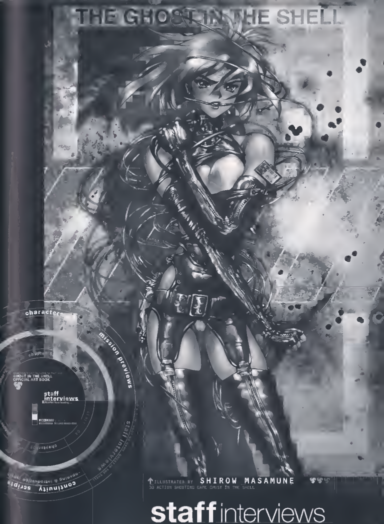
メガテクボディ社の反応炉には最初から致命的な欠陥が発見されていた。エネルギー省の沢村技官は、メガテクボディ社の開発部から賄賂を受け取り、この事実を隠蔽するためゼブラ27に接触、爆破テロを装って反応炉の欠陥を消滅させようとしたのだ。

しかし、と[illegible]かくにも事件は終わり、すべてはいい方向で片がついた。またひとつ、攻殻機動隊はミッションを成功させたのだ。

Finally finished.

Too strict It looks like boss recenTly.

Come on! Descending training starts


THE GHOST IN THE SHELL
character
mission previews
chapter
GHOST IN THE SHELL
OFFICIAL ART BOOK
staff
interviews
KCDX
KODANSHA YOUNG MAGAZINE
chapter
staff interviews
continuity
scripts
opening & introduction

↑ILLUSTRATED BY SHIROW MASAMUNE
3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL

staff interviews

士郎正宗氏より直筆で回答をいただいた特別インタビュー、熱い想いをぶつけあったアニメパート＆ゲームパート、それぞれのスタッフによる座談会、サウンドディレクション 石野卓球氏のインタビュー、さらには今回のアニメパートに出演した声優の方々のコメントも紹介!

ACTER VOICE

某年某月、都内某スタジオにおいてアニメーション・パートのアフレコは行われた。劇場版とは装いも新たに、個性的な声優陣が集結。ミッション間をつなぐアニメーションを、ハードに、かつコミカルに演じてくれた。ここで、今回の『攻殻』に関する声優陣の熱い想いを、音響監督・若林和弘氏のコメントを交え、紹介しよう！

鶴 ひろみ　草薙素子役

神奈川県出身。青二プロダクション所属。「気まぐれオレンジ☆ロード」の鮎川まどかをはじめアニメに多数出演、不動の人気を獲得した。主な出演作として『ドラゴンボールZ』(ブルマ)『GS美神』(美神令子)など。

■「攻殻機動隊」9課の紅一点(?)、草薙素子は、頭の切れる姐ゴ肌の女性。まぁ、スタイルもよく、美人で、私にとっては "うらやましい" の一言につきるようなキャラクターです。きりっとしたリーダー的な役柄は、わりとやりやすいのですが、ゲームのお仕事というのは、なかなか全体像が把握しづらく(スミマセン!)、まわりのキャラとの関係やかねあいが、どうだったかなーと、実はちょっと不安だったりして……。フチコマは、とっても可愛いです。私、気に入りました！

小川 真司　バトー役

東京都出身。青二プロダクション所属。主に洋画吹き替え(マイケル・ダグラス、メル・ギブソンなど)やナレーションで活躍。主な出演作はアニメ「ジャイアントロボ」(幻夜)、洋画「危険な情事」「メジャーリーグ」など。

■映画として海外でも高い評価を受けている「攻殻機動隊」には興味をもっていました。世界観、キャラクター、アクション……。今回演じたバトーも劇場版ではシリアスな印象でしたが、実は原作では意外と3枚目と聞き、アフレコではバトーのハードな面と同時に、コミカルさを伝えられればという感じでしたね。ゲーム自体はやっていないので、どうなるか分かりませんが、きっといい出来に仕上がっているのではと思います。多くの人に楽しんでもらいたいですね。

小林 清志　イシカワ役

東京都出身。俳協所属。俳協の創立からのメンバーの一人。代表作『ルパン三世』の次元大介の出演で幅広い層から人気を獲得。その他、洋画の吹替、番組ナレーション、CMなど様々な分野で活躍している。

■小生、最近空を飛ぶ爽快感に魅せられて、FLIGHTSIMULATIONといったゲームソフトに凝ってしまった。パソコンソフトであるが……。これで今のガキはゲームばかりでしょうがねぇといったことは言えなくなるに至ったな。この「攻殻機動隊」の出来上がりも楽しみだ。小生は飛行機専門ではあるがな。また、この中ではイシカワという渋い男を演じているが、その男っぽい渋さも楽しみにしておくれ。

三輪 勝恵　フチコマ役

大阪府出身。青二プロダクション所属。アニメを中心に幅広い分野で活躍中。『パーマン』(パーマン1号)『カリメロ』(カリメロ)『オバケのQ太郎』(正太)など人気アニメに多数出演。

■まずもって「GHOST IN THE SHELL」を「攻殻機動隊」とした日本語名が好き。そして人間味あふれるように設定してある各々のキャラクターが、実はメカ、武器、etcの部品を丁寧に描いてあるのと同じような扱いをしてあるところ。なのにロボそのものの形にしてあるフチコマが一番人間っぽい。その辺りが意味シンシンです。私としては楽しむっきゃないって感じです。でも、時々クレージーになってしまうので、余りバンソーコーをはらずに済むといいんだけど。モトコ先生に嫌われて、叱られて、そしてほめられるように頑張ってプレイしてくださいね。

伊藤 惣一　荒巻役

静岡県出身。早稲田大学演劇科を出て、劇団ぶどうの会に入団。それを機に、演劇、ナレーションの仕事を始める。近年はフリーとして「CBSドキュメント」『世界ふしぎ発見』などTV、映画のナレーションで活躍中。

■「攻殻機動隊」という作品は全く知らなかったし、アニメはナレーションで出たことがあるだけで、今まで演ったことはなかったのですが、昔から付き合いのあるオムニバスさんに声をかけてもらったことで出演することになりました。アニメに対して、警戒していたのですが、(『攻殻』は)ちょっと難しかったかな。荒巻というキャラクターは一徹荒っぽいが、細かい気配りがきく男ではないかな、と何となく思ってました。まとまった人間として演じられれば面白かったのですが……。

鈴置 洋孝　トグサ役

愛知県出身。俳協所属。洋画ではトム・クルーズ、メル・ギブソン等の吹き替えで活躍。アニメの出演作は「ドラゴンボールZ」(天津飯)「機動戦士ガンダム」(ブライト・ノア)「キャプテン翼」(日向小次郎)など。

■自分は全くのゲームオンチで、このアニメーションがどういう形でゲームに盛り込まれるのか見当もつきません。このトグサという役は、自分としては気に入っているキャラクターです。また、共演の方々とも楽しく仕事をさせていただきました。ゲームファンの皆さんも、このアニメーションを楽しんでいただければ幸いです。

檜山 修之　サイトウ役

東京都出身。アーツビジョン所属。「幽★遊★白書」の飛影、「キャプテン翼J」の日向、「機動戦士ガンダム第08MS小隊」のシローなど、主役級を演じて人気を博す。さらにCDやライブなど音楽の面でも活躍中。

■前から、以前劇場作品になったものだなと、そういう程度の知識しかなかったものですから、この「攻殻機動隊」とはどういうものだ、というのが正直な思いでしたね。で、僕はサイトーという役を演じたのですが、僕の記憶では一言か二言しかセリフがなく、こいつは何者だ(笑)と思い、スタッフさんに聞いてみたところ、メンバーの一人ですと言われたんですが……。でも、もう少しセリフが欲しかった(笑)。ゲーム全体がどうなっているかは僕には分からないのですが、アニメーション部分はすごくきれいだと思うので、期待して、そして楽しんでください。

滝口 順平　沢村技官役

千葉県出身。フリー。民間放送初の声優としてTBS放送劇団に入団。洋画の吹き替えは草分け的存在。代表作として、アニメでは「タイムボカン」シリーズ、現在はNTV「ぶらり途中下車の旅」(ナレーション)など。

■「攻殻機動隊」はアメリカで大ヒットした作品と記憶しておりました。出演の話が来たとき、役によっては面白そうだなと思い引き受けさせていただきました。セリフは一言だけだったのですが、もし今後続くようでしたら、個性的な役になると思うのですが……。沢村は、役人の悪、という意味で現代に通じるような悪で、社会的にも意義があるのではと思いますね。現代的な社会の悪は叩かれてもいいと思いますし……。このアニメはテンポは快調な作りで、多くの人に楽しんでもらえると思います。今後この作品が続くことを期待したいですね。

若林 和弘 (オムニバスプロモーション)　音響監督

■今回のキャスティングは、アニメパートの北久保監督にお会いした際に、押井守監督の劇場版とは変えたいという依頼がありました。ゲーム版は劇場版より原作に近く、人間っぽい泥臭さがあると思います。劇場版と異なり細かいディテールを求めるより、9課の面々のその時々の出来事を新人という存在を通して描いているという感じですね。自分自身でも原作は読んでいましたが、劇場版の音響監督もやった関係で映画の色が残っていたので、キャストは監督の方向性などを踏まえて選ばせていただきました。ゲームをやられる方は劇場版と比較してみてみるといいと思います。両方とも買ってみてください(笑)。

攻殻機動隊
mission previews
first interviews
chapter・03
3D ACTION SHOOTING GAME in PlayStation
GHOST IN THE SHELL
OFFICIAL ART BOOK
continuity
scripts
P55-P94
KCDX829
KODANSHA YOUNG MAGAZINE
chapter・05
chapter・06
continuity scripts
~opening & introduction movie
3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL
the original pictur

↑ILLUSTRATED BY SHIROW MASAMUNE
3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL

continuity scripts

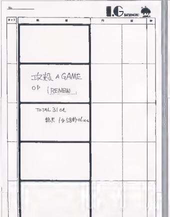
~opening & introduction movie

ゲームに収録されたオープニングムービー、本編ムービー・エンディングムービー、トレーニングモートムービーの絵コンテを収録！　さらに、欄外には北久保弘之監督のコメントも掲載！

※右肩にGと記入されているのが北久保監督 何も記入されていないものが [illegible]

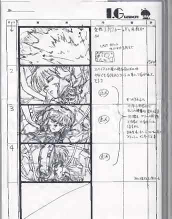
opening movies

Brose: Ore ga tatnae dake wakeja naindayone Sensaku shita ga zannin
yusaku ni me ni aite to [illegible]



攻殻 A GAME
OP (RENEW)

TOTAL 31 cut
総尺 1分58秒06コマ



突然 トバニャーっ!!と水柱が IN

LAST カット 水かかる所まで

1.5+0

2
エイリアンの巣の様な BOXの中
ヤサくモなく(外れ)コードの束につながれた モトコ

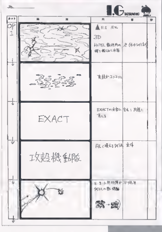
止メ

3
止メ

4
止メ

この3カットは インサート的なカットの順番は [illegible] [illegible] フラッシュ インサートです

3カット合わせて [illegible]



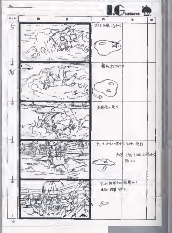
OP 1
▲F.I 18コマ
3D
HOTEL 俯瞰内の [illegible] (外光ライト含む)
輝き揺らめく水面

攻殻がユラユラと

EXACT
EXACTの文字が 変化し 回転し 消える

攻殻機動隊
同じく現れるタイトル 立体

と そこへ 照明弾が 突っ込み
タイトルの影 移動
攻→殻



5
カメラ回転しながら

横転するフチコマ

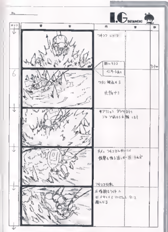
正常位へ戻り

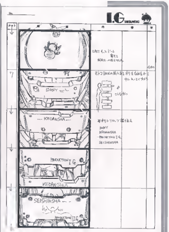
そして かんじ 足から ワイヤー 発射
カメラ EYE-LINE 上げながら 引いて

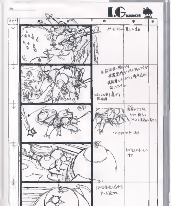
そこへ 何者かの 銃撃が!
本[illegible] 弾痕 付ける

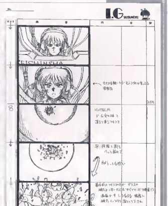
comment

冒頭にはですね、カット5とカット6という、本編中 トップラン[illegible]ました。フチコマが池のところを転がって、そこに弾痕があっ[illegible]まで行くという、3D絡みのカットなんですけど まぁ〜大変でし[illegible]。大変でしたって 別に俺が大変だったわけじゃないんだよね。制作スタッフが、全員が地獄[illegible]に遭ったということで[illegible]


6
フチコマ ニヤフ
インサートあり
3+0
フチコマ回転


7
LAST もっとドーム 寄せて
モトコ BOXの前に…
こんな感っ
SONY
KODANSHA
PRODUCTION I.G
SEISHINSHA

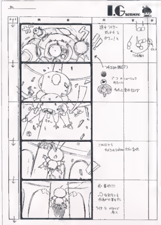

パース変化しながら ドーム近づく

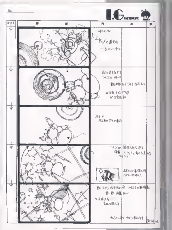

SEISHINSHA
8
HOTEL内 ドーム突き破って 落ちて来るフチコマ
カメラ こんな感じ

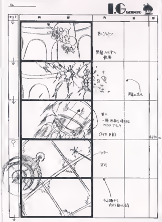
※最初のコンテは 決定稿と比べると 倍以上の作業量で[illegible] コンピュータでアニメを作るというのは未経験だったので 全くノウハ[illegible]してこのスケジュールで これだけの内容の事をやろう[illegible]全然分からないんです。だから最初の段階は手加減抜きで[illegible]まって打ち合わせして 「こういうこういう内容になります、どうでしょう」「できませ[illegible]」「わかりました」という事で内容を半分に削りました（笑）

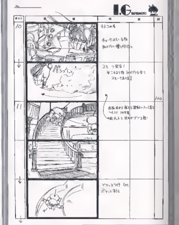
opening movies

Naiyou wa honban ni kazarenaku, kono tokudoku ja owarimasenyo
Wakarimasita ... to ukitede naiyou wa kazurimasu


I.G TATSUNOKO
逆キワイヤー
引っかけると
カワー！と
フチコマの眼(?)
ドコのニューシュク
丹たいに
キラッと変化するノ
この辺から
カメラのTURN方向変化
掛け書き(?)
ワイヤはかけて

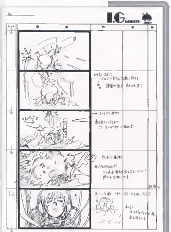

I.G TATSUNOKO
フチコマ IN
ドミャッ！と着地
カメラ回りながら
フチコマ付ける
USE A
フチコマの
弾幕

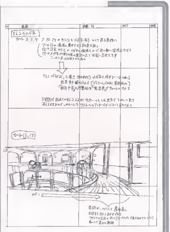

I.G TATSUNOKO
更に
フチコマ アタック
(ムイチ下目)
ワイヤー
天井
カメラ動いて流す

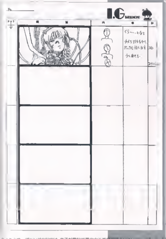

I.G TATSUNOKO
10
11
モトコの手
チョークみたいな物
BOX内に擦り付けると
スモーク発生！
140
ブツッとワイヤ切れ
ボテッと落ちる

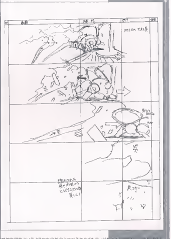
comment
by Hiroyuki Kitakubo

これはフチコマのゲームなのでオープニングアニメの中で[illegible]は限る。そこでフチコマのアクションが全面に出るような内[illegible]
して決めました。フチコマはもともとハエトリグモがモデル[illegible]ラエッセンスを意識しましたね。原作ではフチコマがいわゆ[illegible]
どちらかというと他のキャラクターよりも人間味のある なん[illegible]な部分が多いキャラなん[illegible]その辺はその通り描くということで


I.G TATSUNOKO
※CAUTION!!

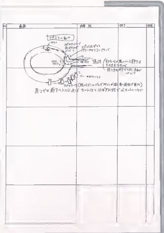

モトコのメガネ
カット13, 15

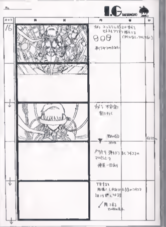

I.G TATSUNOKO

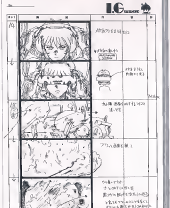


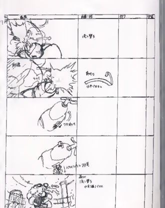
もともとオープニングの設定は 素子が電脳世界の中で模[illegible]精神作用性というようなものを向上させるためのドラッグな[illegible]ですよ。チョークみたいなものをこすり付けて 出した煙を[illegible]っに 入り込んじゃう 。素子がふらふら揺らいでいるのはト[illegible]のスタッフの人には言ってなかったんですけど 今回のオー[illegible]ングの ーマはセックス ドラッグ ロックンロールなんで(笑)。

opening movies



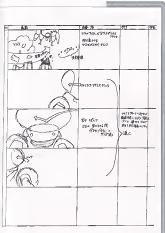


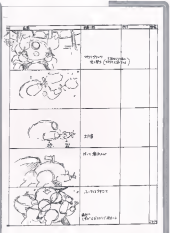


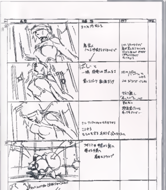


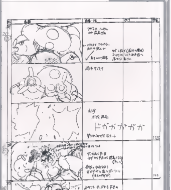
comment

劇場版の「攻殻」のイメージがみんなの頭の中に残っている[illegible]の仕事を[illegible]いたとき 自分は劇場版を観てなかったんですけど 何となく[illegible]方はそんなお堅い世界観じゃないんですよ。かなりくだけた[illegible]コマのアク[illegible]ンを見せるといってもそれをなんか戦争兵器として堅く堅く[illegible]はなく その中にも道楽っ気が潜しているというの[illegible]をどうい[illegible]ふうに出していくのか というところで こういうアイデアが士郎さんとの打ち合わせで出て[illegible]んです





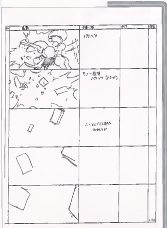




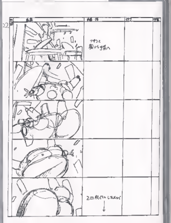
今回のムービーでも水は使っています。押井さんの作品と[illegible]たいなところで使われている部分があるんで こっちはだから[illegible]んですけど まぁ 炎をバンバン使いましょうっていう話をしたんですよ そういった意味では劇場版の「攻殻機動隊」が意識されている部分があると言えるかもしれないですけどね。

opening movies

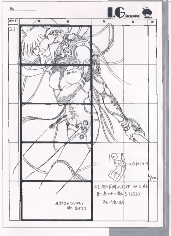
Kore wa dakae GAME you no SETTEI toshite miseme ga HADE ne heuga i deiye teiuhbiede SHIROW san ga SETTEI site mono nandesu



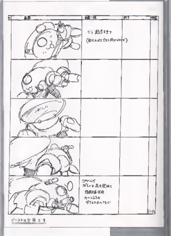
パウハウ
モノ一段階
パラパラ (ハウが)
ふ・とんでくる部品
ひかんだ



22
つかって
奥から手前へ
2回転ぐらいしたあとで



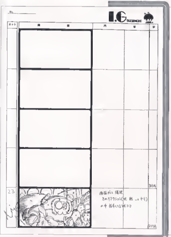
I.G TATSUNOKO
21
こんなかんじ
64と同じ
同様の処理 イメニカル
更に息づかいに兼ねなてるモノ
スモーク表情
ボディースにひとひねり
感じ 気がする

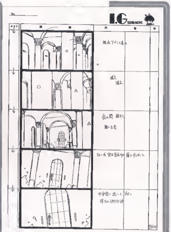


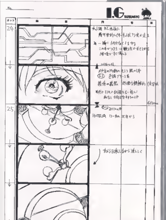
こう 起きてきて
(起きあがり立ちと同時に)
このへんで
ガシッと足を固めて
機動隊仕様
カット23の
デフォルメへつなぐ
ピー23は欠番です

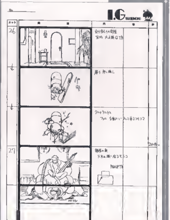
comment

原作には薬莢が落ちるというシーンはないですね。原作の[illegible]基本的にはやらないんですよね。それは 特に非合法活動する[illegible] ばらまいて帰るってことはしない[illegible]から薬莢がぱらぱら落ちるシーンは ゲーム用の設定として 見た目ハデなカッコいいでしょうという判断で士郎さん[illegible]設定したものなんですよ


I.G TATSUNOKO
23
画面外と爆発
そのリアクション(光 軌 … 等)
の中 指差いるフチコマ
3+14
2+22


I.G TATSUNOKO
視点下がって来る
遠え
遠え
柱の間 抜けて
動いる影
ローカ 突き当たりの 扉へ向かって
不安定に 近づく カメ
序々にSPEED UP
8+0

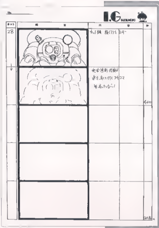

I.G TATSUNOKO
24
25
メタルの瞳の 光り 瞳のUP
カメラ回転しながら 近づく
HOTELの ローカの 天井から
4+12


I.G TATSUNOKO
26
27
突き当たりの部屋
室内 カメラ 扉 Q.TB
扉を 押し離し
クニャクニャと
フニ 変形しつつ 入って来るフチコマ
2+18
部屋の奥
ドBa 腰を座るモトコ
PAN UP TB
3+0

ネコぐちのフチコマは士郎さんのアイデア　というより あの[illegible]の設定で、も[illegible]ありありの世界でしょっていう話なんです。ただ 胴身の部分[illegible]コまでメタモルフォーゼして変わっていくというのは いく[illegible]アも変なので そっちゃ[illegible]切り替え方で ネコぐちもありありの世界というふうになんと[illegible]を作ろうと

opening movies

3D de CHARACTER wo tukureru wakejanai! CHARACTER ga POLYGON
[illegible]



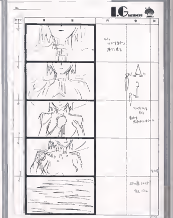
28

カット頭 顔(?)を上げ

光学迷彩 解除!
上を消して行く フタコマ
背景込みで!!

4+0

21+18

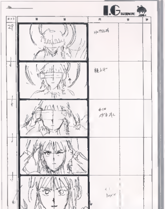


ゆっくり
アップするイン
降りて来る

ワイヤーはずれる

変化する

砂の嵐 1+00
消え 10コ



29

HOTEL内

顔上げ

手IN
メガネ外し

イン
BOX

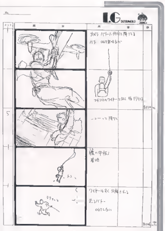
comment

『攻殻』というのは士郎さんの原作じゃないですか。基本的な映像の 表現の出てこない世界なんて その世界観を決定するのは士郎さんなんですよ[illegible]
せるけど 実際の設定まで作り込める人間っていうのは[illegible] 士郎正宗以外は持ち[illegible]ないわけです。それぞれの美術観の違いとかで 原作のテイス[illegible] とが
[illegible]してあるので 設定の段階で 最低限ラフまでは士郎さんに描いていただかないと 「攻殻」という世界は優せないという話を最初の打ち合わせでし[illegible]

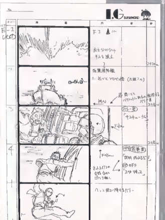
GHOST IN THE SHELL

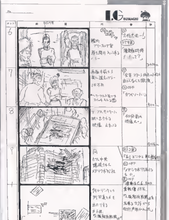
本　編

《プレイステーション用 ゲーム》


I.G TATSUNOKO
カット
画面
内容
秒
カメラ バトーに付けて降りてる
バト OUT架々まで
フレコマのワイトーと同じ 引付けて
4+10
5
ニューっと降りて
艦の甲板に
着地
ワイヤーはすぐ分離される
走るバトー
OUTしない
3+0

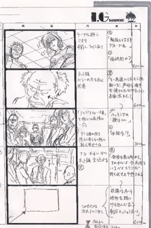
75

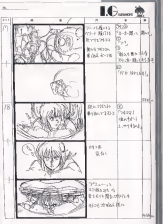

I.G TATSUNOKO
E-1
OP
下工
瓦土分け分け
半上を進む
強襲揚陸艦
近づくプロペラ機（九錐7の）
IN
画面にて パイロットに取られ機体を揺る バトー書
2+10
3
バトー（電）
「ナンキュー・さん」
Follow
2+16
4
中間（電電）
「説明 頼みよう！」
OFF
「2分 待って」
ネットとりつの 金具 外れ 切れ 外れ
Follow
ハッと飛び降りるバトー

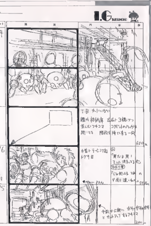

I.G TATSUNOKO
6
艦内 ブリーフィング室
扉を開け入って来るバトー
「お待たせー！」
トグサ（電）
「爆発物処理だって？」
3+10
7
画面手前から奥に進むバトー
IN不可
テーブルに進む スイッチ入れる
「全員 スタート地点のポイントが出られなくて散策」
OFF
「カワイソーに」
5+0
8
T フルモニター
映し出される映像 止まってる
「40分前の映像だー」
4+16
9
ビル中央 爆破された メガテク本社
「あらまとかと 財政省と」
OFF
「メガテク本社と思われます」
OFF
「爆発物はC4 50kg
重軽傷 18名
『人類解放戦線』を名乗るセクトから犯行声明が来ました」
何かデータの 判字まとめを 出力する
カト屋
『人類解放戦線』のマクス入れる
11+0

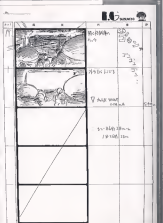
スポンサーサイドにも 士郎さんにも最初から言ってたんで [illegible] 引に戦力のほとんどを使い切りますから オープニングとネ[illegible] 出来ますって。決してカネ返せというレベルにはしないけど [illegible] なります と。これは最初から了承済みで もしそうしなけ[illegible] らないわけで　きっとまた仕上げやってますよ。

Dakara FUCHIKOMA no cockpit no naka ni CAMERA wo ireta kenne katudokara no E nanta (orignal) janaitte iu wakedesuyo


I.G TATSUNOKO
10
テーブル越し
アオリ
手前にラインあり
㊉
「解放して下さる
グループね」
①
「愉快犯か？」
6+0コマ
11
カット頭
バトーの方を向く
荒巻
㊄
「も一馬鹿にしたもんだな
俺いる 声明な暗号
変換された公安ネットに
直接流れた！」
6+0コマ
12
「ナニ!?ちゃ一大事」
て感じの表情の
一同
ナニマ目の後ろ
隠れ見えない所に
新人君がいる
バトー
「ハッキングの
腕はいい」
①
「準備係!?」
3+0コマ
13
T.U カットいっぱい
カット頭 主ちがーる
㊄
㊄
「犯行は数ヵ所から、
その中心は今向かって
いるベイエリアだ
新ら状も予想される
技術はA-4
地形を頭に
叩き込んで出る
制圧エっっっっ行り」
このセリフは
次カットにこなし
6+0コマ
次カットに
OLつなぐ 2+18コマ

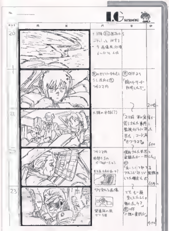

I.G TATSUNOKO
17
ブーンと揺れてる
バートー 顔(?)を
近づけるフチコマ
奥から フチコマに
乗り込む ホーマ他
フチコマ
「ネーネー聞いて 聞いて」
①
「ア？」
フ
「新入り君にコンな
ステッカー貼ってもらったヨ」
21
「バカ はがしとけ！」
5+22コマ
18
隣のコクピットに
乗り込んでるモトコ
モ
「フチコマ！
彼のサポート
しっかりするのよ」
セリフ尻
前向く
プシューッと
エア抜きされ な
音をたてて閉まっていくハッチ
モトコも沈み込む様に
4+16コマ

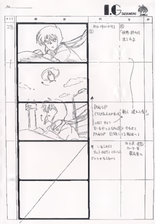

I.G TATSUNOKO
14
T.B カットいっぱい
機内 格納庫 左右に3機づつ
並んだフチコマ コクピットのハッチは
開いてる 階段を降りて来る一同
6+0コマ
16
手前トラ一センアキ
トグリ見
ト
「貫かよ 貫！
そっと決まってるぜ」
フチコマ
「じゃ犯人は マル の
外国に違いねー」
PAN
5+16コマ
15
手前から奥に ガチャガチャガチャ
と セットアップ するフチコマ
2+0コマ

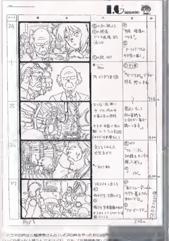

I.G TATSUNOKO
19
開く格納庫の
ハッチ
SE
ゴウン
ゴン
ゴン
ゴン
外は白くとばす
カットW.OUT
0+18コマ
5+0コマ
ちこー36秒 28フレーム
1分26秒 28コマ

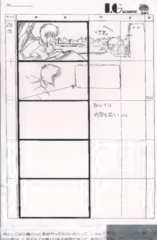
comment by Hiroyuki Kanbe

作戦活動の時 他の人員が参加していない場合 公安9課の [illegible] るわけで 作戦会議の時にはサイトーやボーマたちも当然そ [illegible] の任務で参加できない場合以外は こいつらは基本的に参加するわけ [illegible] 作戦会議の中にはプレイヤー（新人）も混じってるんですよ。だからプレイヤーの顔は [illegible] にしてるんですよ


I.G TATSUNOKO
20
21
22
23


I.G TATSUNOKO
28
PAN UP
LAST
PAN UP
LAST
OUT

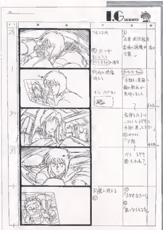

I.G TATSUNOKO
24
25
26
27
PAN
OUT
OFF

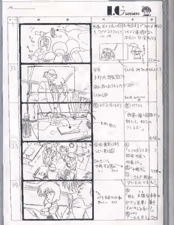

I.G TATSUNOKO
28改
PAN T U

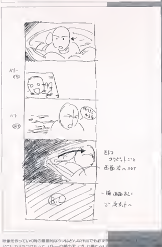
チコマの声は三輪勝恵さんの ハイジの声をやった杉山佳
いっくり思ったと思うんですけどね。でも『攻殻機動隊』の
然なかったですけどね。

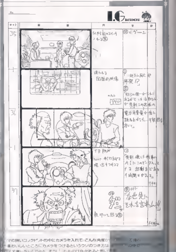
俺としては三輪さんに是非やってもらいたくって、みんな
今回演出した部分も『攻殻』のある側面であって 原作の「

TUCHIKOMA ni kanshite iu MANUKE na YAKUWARI wo ateta HANASI
o umaku awaseru ZAIRYOU ni suru ne


I.G TATSUNOKO
29
フイコマ内
㊂ むっ中!
ホーレ子ちゃんへ通信
「本部 共済船舶 装体の搬入が 済み 完集」
同時に映像 現れる
ナと ノイズ白く
ホーレータちゃん
「本部より草薙へ 敵の拠点が 判明しました」
30
「指揮をバトーに つとして トグサと 本部に戻って下さい」
「了解」
31
「バト トグサ 聞いたわね?」
同様に現れる
「まかせなさい!」
「振り切られるな」

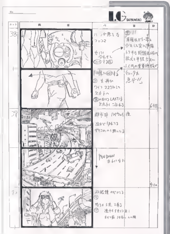

I.G TATSUNOKO
画面 右から左へ ワイプマスクとして
フイコマ ~ 突き 出方に ~ 突入
もしくは アイキャッチ入れる?
32
夕方
本部内 部長室(?)
机に放り出されるハードコピー
TAN-UP
33
メガネ外しながら
OFFより
「物資の搬入経路から 割れた 奴らの アジトだ。」
34
「エフロ3に基づ 開発 中途で 放棄され」
「中断だ」
「アーヒルズです」
「部長 義体 本命の セブン 進撃! すべきじゃない?」
OFF
「これも見ろ」

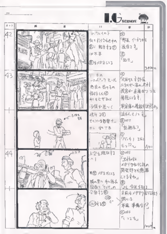

バトー
バト
モトコ コクピットごと 画面右へ OUT
一瞬 画面 黒い で 次カットへ
B.L

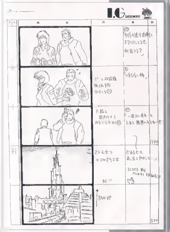

I.G TATSUNOKO
35
何やら 動のスイーチ
ゲーン
現われる 図面的映像
「地下に 施設 研究!?」
「奴らの 組 ~ 先刻 この図面の」
36
「電力 消費量が 倍に 跳ね上がった 可能性 高い」
TB PAN
「先刻 破した 義体の AIに このデータ入って 起動まで あと 1時間 かかる」
37
机 叩いて 怒る
OFF
「なぜ先に それを言わん!!」

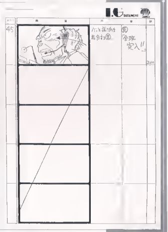
comment

映像を作っていく時の根源的なウソはどんな作品でも必ず……どこにカメラつけたって バトーの顔のアップしか撮れない……わけで デザイン優先で作りこんでいった部分であったり……マの狭いコクピットの中にカメラを入れて どんな角度から……て撮れ……番おいしいところにカメラをつけるというウソのつき方は……の中で……矛盾をなくしたりとか そういったものは色々あると思い……


I.G TATSUNOKO
38
39
40
PAN DOWN
6+00
5+00

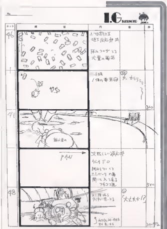

I.G TATSUNOKO
42
43
44


I.G TATSUNOKO
41
「つまらない物」
BG
PAN UP
5+00

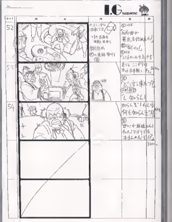

I.G TATSUNOKO
45
全班突入!!
2+00

草薙とバトーのかけあいは 別に素子はこんなところでヒル[illegible]く必要な[illegible]わけですよ。こいつが腕がなくたって 情報収集をしているセクトとい[illegible]草薙は作戦準備の方に手をとられてなきゃいけないはずですよね。て[illegible]ういっ描写を[illegible]描いて[illegible]もお客さんは面白くないでしょうし、イシカワに関しても 別[illegible]しているの必要はない わけで 、お話の説明の中で そこを厳密に描写してい[illegible]時間的余裕もないし それは[illegible] 面白ければなんでもいいといった感じで 、まあ極端な[illegible]いうですけど

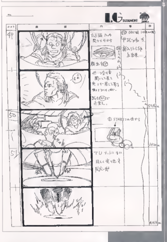
KUSANAGI wo dasinuite SINJIN ga sa gore BOSS wo taosu to iumono dorehodo jikumi ga nake da ORIAI ga tukanai wakedesuyo



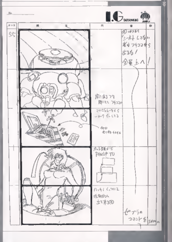
カット	画面	内容		秒
46		上つかポリスⅡ 地下反応炉内 床にころげてる 大量の薬莢		
		一転 1個の薬莢⑬	⑬ カー カラララ	3+0
47	新人君の			
	PAN	突然している反応炉 ケムリ F.O PANしていくと エレベータの扉 開いて入って来る フチコマ達		5+0
48		下側から タイヤに寄ってる カメラぶれ [illegible]	① 「大丈夫か!?」	3+0



カット	画面	内容		秒
52		カット1, 1/3 回転して目 つまり画面の 特殊と差し回り 床材部内 ㊎の連絡受ける ㊥	Ⓚ OFF 「反応炉が暴走を始めたわ!」 ㊥「何イっ!」 Ⓚ OFF 「コントロールは上から来てる ここからはカット出来ないわ」	5+20
53	中村		㊥ 「どう言う事だ!!」 中村技師 「し 知らん!」	
54			「知らんぞ! わしは何も知らんぞ!!」 ㊥ 「炉心が崩壊したら それこそ[illegible] 済まんのだぞ!?」	3+0



カット	画面	内容		秒
49		カット頭 フッと 向こうから 顔出す⑬	⑬ (色々省 14歳から前) 「やるじゃねーか ⑬ 新入りにしちゃ上出来」	
		他 フチコマ達 降りて来て 光にかー差して来る [illegible] BGも[illegible]で 色変え		5+16
50		① STARTこの位から		1+20
51		TU カットに合わせ 激しく光り出す 反応炉		4+16

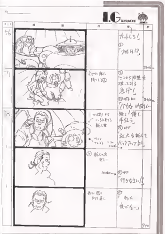


カット	画面	内容		秒
55			㊎ OFF 「シールドしてない者は フチコマから出るな! 全員上へ!」	
		床にあるフタ 開いてフチコマが		
		マニピュレータから ーク [illegible] いる 何か 電物体 [illegible]		
		カット頭から PAN UP TU		
		ハッキリ くっついて 強制的に 出て来る⑬	ゼブラのコメントを	5+0

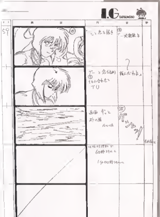
comment

空中にスクリーンが浮いている描写は、ステロタイプかなと[illegible]ギャグのようにフチコマがいる。フチコマはこういつのが役[illegible]わけで、そういうウ[illegible]というのは大量につきまくってます[illegible]コックピットの中で[illegible]ーター や [illegible]ーの映像が出る必要はないんですよね。電脳[illegible]をまじめに考えていくと ◆

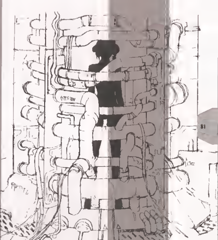
MISSION-10



カット	画面	内容	台詞	秒
56			カットしろ！」 ⑪ 「少佐は!?」	2+06
57		ようやく隙ん 開いてく⑤	⑤ 「ここから防壁を 壊してみる 急げ！」 ⑪OFF より 「バカな 時間が―	3+0
58		つの間にか こっちに来てる 新人君 フチコマ アレてる	紅ェ「俺も 手伝う」 ⑤OFF 「あんたは新人を バックアップよ!」	
		⑪ 新人の方 見て―	⑤OFF 「行きなさい!!」	
		再び ⑪ 向き直し	⑪ 「 新人 使でなー」	9+0



カット	画面	内容	台詞	秒
59		「っと息を抜き	⑤ 「―大袈裟ね	
		グーと念を込め ⑤ にも小合わせて TU	頼んだわよ」	
		画面 ザっと 砂の嵐 ノイズ	SE バシュッ!	4+16
		[illegible]まで 60秒 [illegible] 1分00秒 [illegible]		



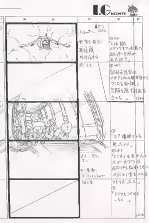
Go to the **Final Mission** >>

非常に無味乾燥というか 描写していてなんの面白みもない [illegible] もともと彼らは電脳で繋がっていて ネットで交信ができ [illegible] どん [illegible] 操作する

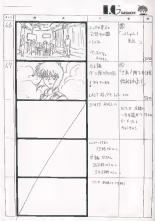
のがよくていい世界ですからね。だから演出上、お客さんに [illegible] 分かりやすい描写を選ぶと [illegible] フチコマに関してもこういうマヌケな役割を与えて [illegible] める材料にする カ ワ

ending movie

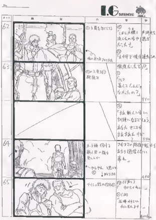
BOSS wa tsuneta 2 3 nitige mata tugi no KUNREN no tokini minna de dabetta konin tanmats dattenene bolntekotofe



カット	画面	内容		秒
60		F.I 2 1/2 空中を飛ぶ輸送機	ⓑ OFF 「しかし部長 メガテクボディ社製の反応炉に欠陥があったとは？」	
		間 2.3	ⓑ OFF 「秋村元技官は メガテク社の開発部から ワイロを受け取り 欠陥を隠す計画を立てた」	13+0
61			㋣ 「え？ 爆破テロを使ったのも」	
		TU ※ 香乗と コノしてのが 新人等	ⓑ OFF 「ここまでは良かったんだが もうひとつは 反応炉を起動させて 秋村から金をユスる つもりだったと」 ㋣ 「ドイツもコイツも ったく」	12+0



カット	画面	内容		秒
66		どっかの要人と会談中の㊦ くしゃみ… ペコペコア ヌイマセン	㊦ 「…くしゅん！ 失礼…」	3+0
67		カメラ 振り向く㊤ ↓ FIX LAST ストップモーション 2+0	㊤ 「さあ！隊下訓練 始めるわよ！」	5+0
		STAFF ROLLへ	一当り退がって行くの だったりして チャンチャン	
		66カット 計 55秒06コマ 本編 TOTAL 355秒02コマ 5分55秒02コマ		
		(OP 部分は含まず)		

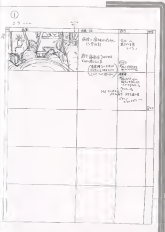


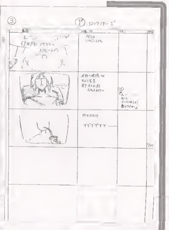
カット	画面	内容		秒
62		①を隊長に向けてる	㋑ 「しかし隊長！ 家の新人の奴や 退屈だったな」 ㋺ 「まいったさ 俺ら連れていの	
63		㋺の方見る㊁ 腕組み	微塵だったぜ！？」 ㊤ 「え？ 喜んでたんじゃなかったの？」	4+0
			㊤ 「まあ新人にはいい訓練になるでしょう あなた達こそ まあまあね」	5+0
64		カット頭 新人君の顔は見れない やれやれ 思いで ↓隊下待機	「4コマの防衛だけを あまり過信しない事ね」	4+0
65		ナイニッ顔の㋑㋺	㋑(小声で) 「おっかねぇ…」 ㋺(同) 「近頃 オヤジさん 似てきたよ」	5+0

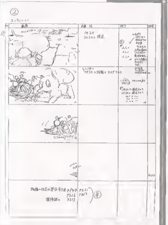
comment

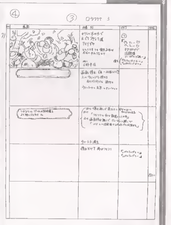
by [illegible]

声優に関しては 劇場版のキャスティングからは外して欲し[illegible]があって 自分としては特に意図的に外そうということはなか[illegible]、単に劇場版置きなかったんで（笑）。大体こういう方というのをリクエストして、それにあったキャストを[illegible]の若林さんにお願いしました。士郎さんの原作に出てくる[illegible]





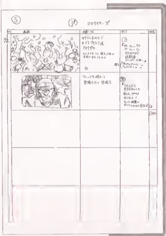


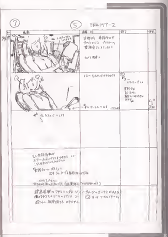


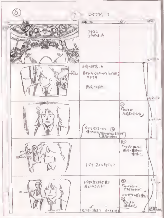
キャラクターが多いんですよね。なるべく、他の士郎作品[illegible]ティングしないように その上で素子のイメージを壊さないよ[illegible]気をつかいました。

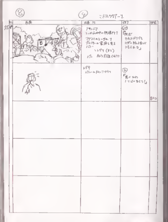
training mode movies

KOUKAKUKIDOUTAI no CHARACTER de nakade FUCHIKOMA ga ichiban wake no wakaranaikotowa wo yaru CHARACTER nanoda


⑤
31
ロケクリア-3'
画面
セリフ
1340

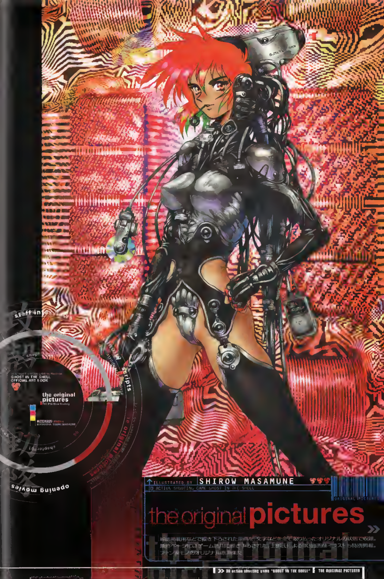

⑦
⑤
ミドルクリア-2
画面
セリフ
70


⑥
1
ロケクリア 1
画面
セリフ


⑧
9
ミドルクリア-1
画面
セリフ

comment

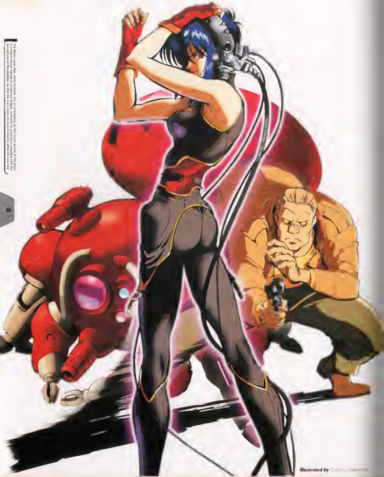
ゲームだとはいえ 新人（プレイヤー）が草薙やバトーを出し抜[illegible]は どうしても自分の中で折り合いがつかなかったんですよ[illegible]
中に参加させないように反応炉のところに残して プレイヤ[illegible]までいかせるか といった展開を考えました。苦労というのは[illegible]ですが、自分が[illegible]
を演出し[illegible]クリアしていかなければならない[illegible]クリア[illegible]だけでなく クリア[illegible]ながらお客さんに面白く見せなきゃならない事なので


staff info
3D ACTION SHOOTING GAME for PlayStation
GHOST IN THE SHELL
OFFICIAL ART BOOK
the original
pictures
KCDX829
KODANSHA YOUNG MAGAZINE
scripts
chapter 1
opening movies
攻殻機動隊
ILLUSTRATED BY
SHIROW MASAMUNE
3D ACTION SHOOTING GAME GHOST IN THE SHELL
ORIGINAL PICTURES
the original pictures
3D action shooting game "GHOST IN THE SHELL"
THE ORIGINAL PICTURES

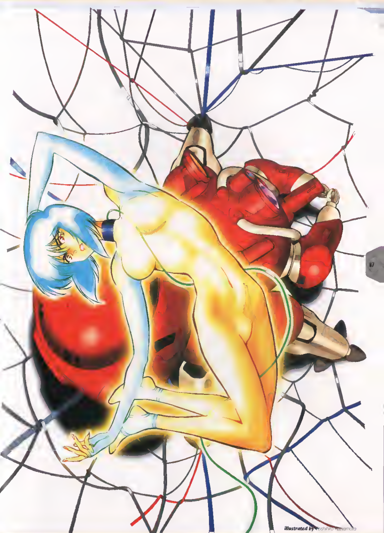
雑誌掲載用などで描き下ろされた原画を、文字などを全て取り払ったオリジナルの状態で収録。
扉絵ページにはゲーム専用に描き下ろされた、士郎氏によるCG自画像イラストも特別掲載。
ファン垂涎モノのオリジナル原画集だ

the original pictures

The theory goes that, since humans rely on processing by the visual cortex of the brain to convert optical signals to conscious images, it should be possible to interfere with the perceptions of the eyeballs so that the brain does not receive exactly what the eyes see



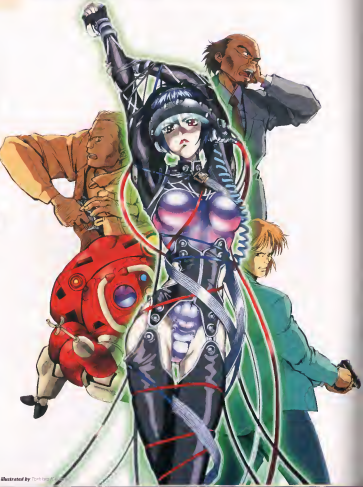
illustrated by Toshiro Kawamoto



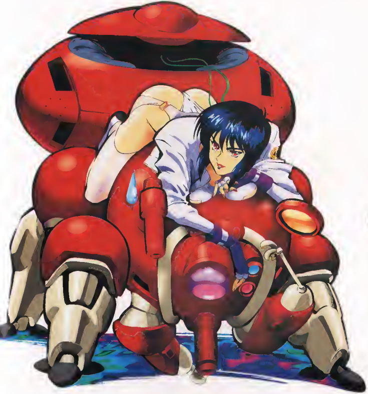
illustrated by Yoshihiro Kawamoto

the original pictures

The theory goes that since humans rely on processing by the visual cortex of the brain to convert optical signals to conscious images, it should be possible to interfere with the perceptions of the eyeballs so that the brain does not receive exactly what the eyes see



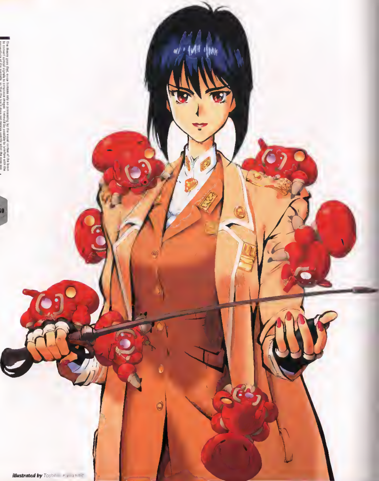
illustrated by Toshihiro K



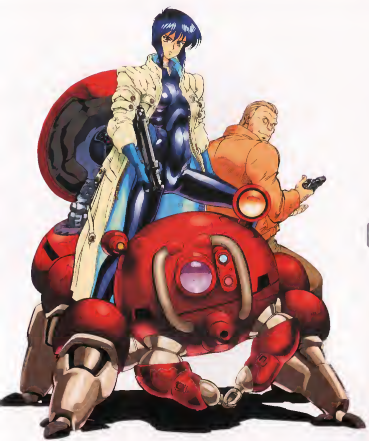
illustrated by *Toshihiro Kawamoto*

the original pictures

The theory goes that, since humans rely on processing by the visual cortex of the brain to convert optical signals to conscious images, it should be possible to interfere with the [illegible] of the eyeballs so that the brain does not receive exactly what the eyes see

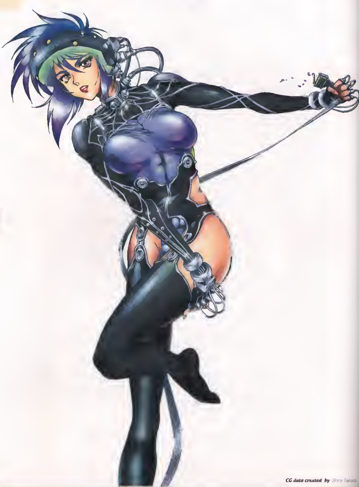


illustrated by Tosh[illegible] K[illegible]

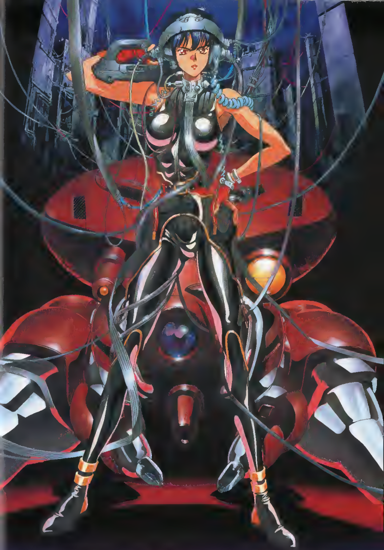


Illustrated by Toshihiro Kawamoto

the original pictures



CG data created by Shinji Takagi

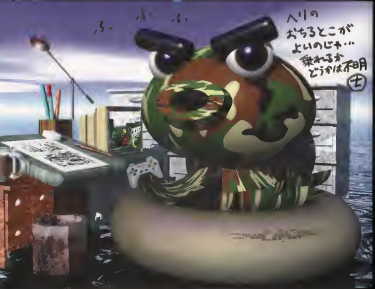


illustrated by Toshihiro Kawamoto

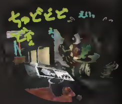
the original pictures

SHIROW MASAMUNE ♥♥♥

original 3D self-portrait


ふ、
ふ
ふ
ヘリの
おちるとこが
よいのじゃ…
乗れるか
どうかは不明
㊏

illustrated by *Shirow Masamune*



illustrated by *Shirow Masamune*

staff & cast

原作・キャラクターデザイン
士郎 正宗

キャスト

草薙素子	鶴 ひろみ
バトー	小川 真司
荒巻	伊藤 栄一
イシカワ	小林 清志
トグサ	鈴置 洋孝
フチコマ	三石 琴恵
サイトウ	檜山 修之
浜村技官	滝口 順平
オペレーター	長谷川 智子
ドクター	斎藤 右光
義体師	佐藤 美智子
パイロット	斎藤 園

音楽
石野卓球
DERRICK MAY
MIJK VAN DIJK
ADVENT
WESTBAM
JOEY BELTRAM
BROTHER FROM ANOTHER PLANET
BCJ
SCAN X
DAVE ANGEL
HARD FLOOR

原画
藤井 浩一
井上 俊之
江面 久
海谷 敏久
川元 利浩
児山 昌弘
森 和伸
堀内 博之
村木 靖
吉成 鋼
吉成 曜

小村方 宏治
池原 百合子
西田 喜代子
森 和伸
浜名 孝行
工原 しげき
石井 明治
東原 真宏

原画チェック
西村 順子

動画
プロダクションI.G
山崎 嘉雅
中林 美佳
斎藤 麻衣
泉 広代
神谷 佐知子
小西 真誉
五十嵐 淳雄
和田 さつき
浅野 真司
藤井 栄美子

I.G新潟
岡 昌之
佐藤 和寛
安藤 誠二
石崎 和雄

スタジオシーラ
安達 昌彦
藤沙 一仁
小川 高明
江本 正弘

アニモ色彩設定
氷田 信子

アニモオペレーター
プロダクションI.G
内林 裕美
井上 亜津留
佐久間 未希

ソマ・スタジオ
齋藤 理恵
石原 由美
古川 順
恵谷 知恵

特殊効果
海藤 直信

3Dチーフディレクター
木船 徳光

3D制作
IKIF
森山 昌之
足立 彦希
奥村 優子
北田 清正
鈴木 かさね
高石 恵作

美術監督・背景
木下 和宏

撮影演出
若林 和弘

撮影
藤倉 努

効果
神保 大介（葦田組）
西川 永子

スタジオ
東京テレビセンター

録音制作
オムニバスプロモーション

制作担当
松井 正一

制作進行
国澤 旦

デジタルアニメーションディレクター
鈴木 康司

ビジュアルエフェクトスーパーバイザー
江面 久

作画監督
川元 利浩

ムービー監督・脚本・絵コンテ・演出
北久保 弘之

プロデューサー
石川 光久

ゲーム企画・演出
さえぐさ ひろゆき

メインプログラム
山本 浩

副プログラム
黒田 和紀
片野 尚志
佐藤 彰穂
岩村 直彦
中野 武志
長谷川 豪

ミッションシステムプログラム
山本 浩

タイトルプログラム
岡村 静樹

BIOSプログラム
片野 尚志

サウンドプログラム
長谷川 豪

ミッションコンテ
さえぐさ ひろゆき

ミッション作成
さえぐさ ひろゆき
中村 正人
黒田 良弘

マップ監修
大平 隆光
さえぐさ ひろゆき

マップデザイン
虎谷 佳晶
中村 正人
黒田 良弘
中井 篤史

キャラクターデザイン
虎谷 佳晶

キャラクターモデリング・モーション
今井 仁

キャラクターテクスチャー
虎谷 佳晶
中村 正人
黒田 良弘
中井 篤史

2D素材デザイン
さえぐさ ひろゆき

敵配置・バランス調整
大平 隆光

プロデューサー
上野 真一郎

ゲームストーリー
三木原 慧一

副キャラクターデザイン
松島 嘉広

グラフィック
松島 高広

小野 直行
石山 喜也

サウンドエフェクト
山崎 耕一
緒方 潔
羽鳥 大輔

デバッグチーム
藤掛 一成

山本 由利恵
大澤 彰彦
齋藤 洋介
山田 雅一
堀山 賢太郎
有馬 紗弓
吉田 ひろみ
大川 浩二
大平 真美

プロモーション
笠倉 修司
松田 裕
小山 明男

齋藤 真三
六本木 義一
白戸 雄之
熊谷 潔
須藤 民穂
藤田 仁子

制作協力
プロダクションI.G
エグザクト
小笠原 成彦
河内 高雄

スペシャルサンクス
田 純二 週刊「ヤングマガジン」編集部

渡辺 祐輔

BGMコーディネート
野田 由紀
弘石 雅和
今野 義雄
安藤 洋子

ミュージックプロデューサー
森下 晃正

サウンドディレクター
中井 直人

サウンドプロデューサー
藤澤 孝史

アソシエイトプロデューサー
伊藤 敦

プロデューサー
水尾 芳正

トータルディレクター
関口 直二

トータルプロデューサー
山元 哲治

エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明
藤原 照夫

©SHIROW MASAMUNE / KODANSHA LTD
©1997 Sony Computer Entertainment Inc / KODANSHA LTD.

Editorial staff

…NG GAME
"GHOST IN THE SHELL" OFFICIAL ART BOOK

Editing & Planning	川端 賢夫（講談社 ヤングマガジン編集部） 關 純二（講談社 ヤングマガジン編集部） 岡田 浩章（講談社 ヤングマガジン編集部） 尾崎 賢史（エディット90） 小林 謙一（エディット90）
Editing & Writing	工藤 英人（山猫有限会社） 森 秀樹（山猫有限会社）
Writing	平井 太郎（山猫有限会社） 浅川 清樹（山猫有限会社） 桐井 裕子
Art Direction & Design	大岡 寛典
Design	ふさの ちひろ（山猫有限会社）
Design Assistant	水谷 辰彦
Cover Design	大岡 寛典
Editorial Cooperation	小山 明男（ソニー コンピュータエンタテインメント） 伊藤 敦（講談社 マルチメディア事業局） 瀧澤 亘（プロダクションI.G） 鎌田 仁子（エディット90）

攻殻機動隊

KCデラックス-829

攻殻機動隊 OFFICIAL ART BOOK

ヤングマガジン編集部・編

1997年7月4日　第1刷発行
（定価はカバーに表示してあります）

発行者　五十嵐隆夫
発行所　株式会社講談社
〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21
電話［編集部］（03）5395-3461
　　［販売部］（03）5395-3608

印刷所　図書印刷株式会社
製本所　株式会社国宝社

©SHIROW MASAMUNE / KODANSHA LTD
©1997 Sony Computer Entertainment Inc / KODANSHA LTD

本書の無断複写（コピー）は著作権法上の例外を除き、禁じられております。

Printed in Japan　N.D.C 726　96P　30cm
■落丁本・乱丁本は、小社雑誌業務部（電話03-5395-3603）宛にお送りください。送料小社負担にてお取り換えします。なお、この本の内容についてのお問い合わせは、ヤングマガジン編集部宛にお願いいたします。

ISBN4-06-319629-4（ヤマ）